
EDICIÓN 20º ANIVERSARIO
HOMBRE LOBO
EL APOCALIPSIS
®

EL OCTAVO SIGNO

¿Estás dispuesto a ser reducido a nada?
¿A sumergirte en el olvido?
– *Fénix*, D.H. Lawrence

¡*CORRE*, ZARPANEGRA!

¡*SIGUE* A ÁGUILA! ¡TRAE A OTROS PARA PROTEGER EL TÚMULO!

GUIÓN · BILL BRIDGES ILUSTRACIÓN · JOHN BRIDGES


¡BANG!
¡UNO DE ELLOS ESTÁ ESCAPANDO! ¡ABATIDLO!


¡SCRIEK!
¡DE ACUERDO, ESPÍRITU!


¡LLÉVANOS A LA SOMBRA!
¡ESTÁ ESCAPANDO A LA UMBRA! ¡AVISAD PARA QUE LO INTERCEPTEN!
¡SPAK!
¡SPAK!

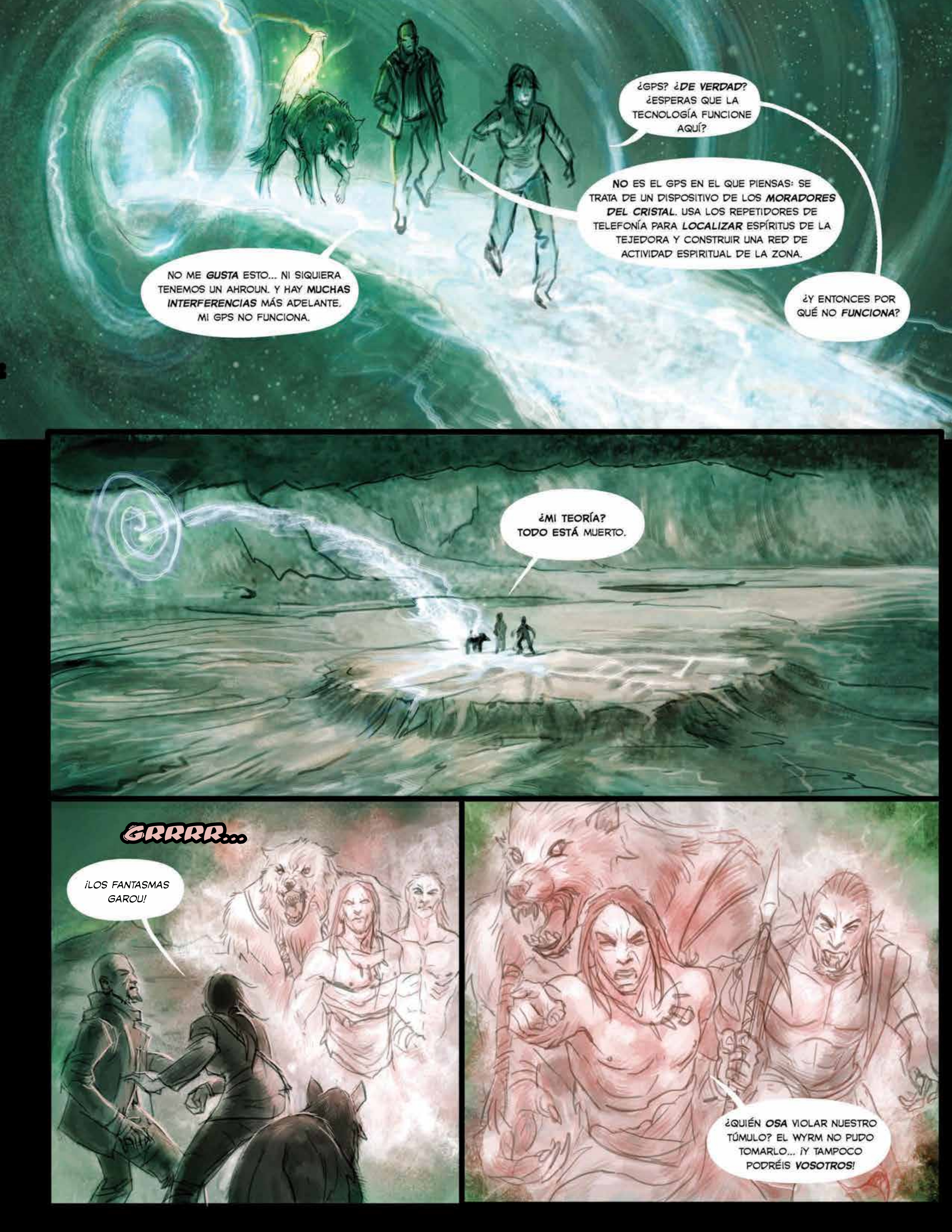
¡NO! ¿¡INCLUSO AQUÍ SON UNA PLAGA!?


¡SPLORTCH!
¡SPLUK!
¡SPLAK!
¿CÓMO...?
¿DÓNDE... DÓNDE NOS HAS LLEVADO? ¿QUÉ SON ESTAS COSAS? ¡MÁS ENEMIGOS!
SKITCH SKITCH
LARGO, PEQUEÑAS ARAÑAS. ÉSTOS DE AQUÍ SON MIS INVITADOS.
SKRITCH
¡KLI-KLACK!
GRRR...


¡SANTO JOSAFAT! NO ME VENGAS CON GRUÑIDOS EN MI TÚMULO, JOVEN CACHORRO. ERES TÚ QUIEN VINO SIN SER INVITADO.
AHORA PUEDES RELAJARTE Y DEJAR QUE AYUDE A LA HERMOSA CRIATURA QUE TE TRAJO AQUÍ, O PUEDO ABANDONARTE A LAS ARAÑAS.
LO... LO SIENTO. NO SÉ DÓNDE ESTOY. NOS ESTABAN ATACANDO.
ESTÁS EN CENTRAL PARK. POR TU APARIENCIA Y TU ACENTO, SUPONGO QUE ERES UN LOBO DE CAMPO. PROBABLEMENTE NO HAYAS VISTO NUNCA UN LUGAR PARECIDO.
NO TE PREOCUPES, LA VIEJA MADRE LARISSA ES UNA AMIGA. AHORA DIME, ¿QUIÉN ES ESTE HERMOSO ESPÍRITU?
ES ÁGUILA DORADA, MI GUARDIÁN DESDE ANTES DEL PRIMER CAMBIO. MI ANCIANO, DIEZDIENTES, LO ENVIÓ PARA GUIARME, PARA ENCONTRAR AYUDA. REZO POR QUE DIEZDIENTES NO HAYA CAÍDO.
ME APUESTO CUATRO CUARTOS A QUE ES MÁS DE LO QUE PARECE.
NO MUCHOS GAFLINOS Y YAGLINOS PUEDEN ABRIR UN PUENTE LUNAR PERSONAL Y ADENTRARSE SIN INVITACIÓN EN UN TÚMULO PROTEGIDO.
VOLVAMOS AL MUNDO MATERIAL Y ENCARGUÉMONOS DE TU AMIGO. PUEDES CONTÁRMELO TODO AL RESPECTO.
EL CLAN DEL PARQUE, CENTRAL PARK, NY
¡AY!
ESTATE QUIETO. ESO ERA UNA BALA DE PLATA, PERO PUEDO COSERTE LA HERIDA. SÓLO TENGO QUE APARTAR TODO ESTE PELAJE... HMMMM, ¿QUÉ ES ESTO? ¿UNA MARCA DE NACIMIENTO?

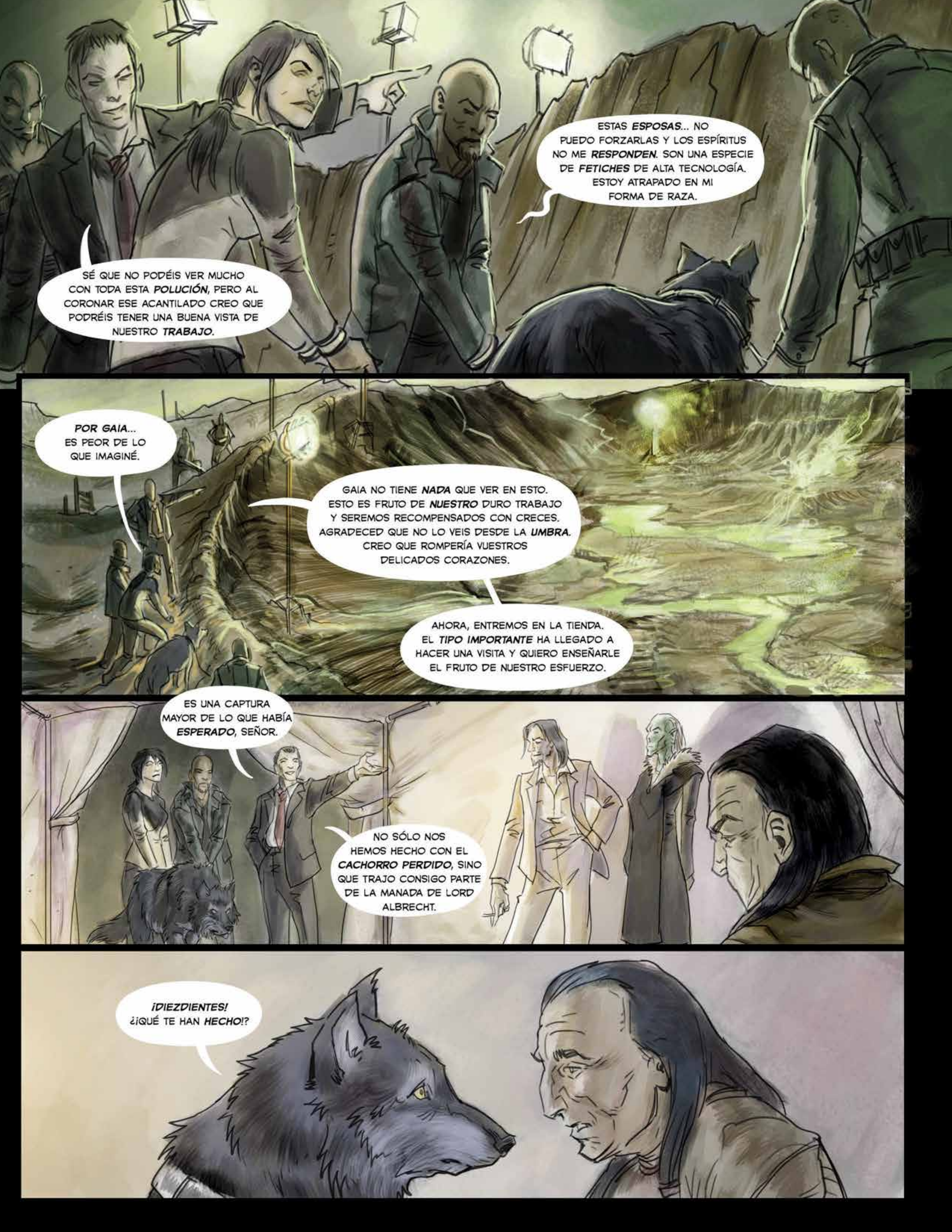

VAYA, ESTO ES INTERESANTE. ¿CÓMO LLEGÓ ESTO AQUÍ?
DIEZDIENTES DICE QUE NACÍ CON ELLA, PERO NO SÉ LO QUE SIGNIFICA.
LLEVO AÑOS INVESTIGANDO A PENTEX, Y JAMÁS PENSÉ QUE TUVIERAN COJONES DE EMPEZAR UNA EXPLOTACIÓN SECRETA DE PETRÓLEO EN YELLOWSTONE, ESPECIALMENTE DESPUÉS DE LAS CONSECUENCIAS DE LA ROTURA DEL OLEODUCTO DE MONTANA.
AQUÍ ZARPANEGRA DICE QUE ESE VERTIDO FUE UN SEÑUELO CON LA INTENCIÓN DE APARTAR NUESTRA ATENCIÓN DE LA PERFORACIÓN.
¿¡PERFORACIÓN!? ES MUCHO PEOR: ¡ESTÁN USANDO FRACKING! INYECTANDO ENORMES CANTIDADES DE PRODUCTOS QUÍMICOS EN EL CUERPO DE GAIA.
¿POR QUÉ SEGUIMOS HABLANDO? ¡DEBEMOS ABRIR UN PUENTE LUNAR Y RETOMAR EL TÚMULO DE ROCA BISONTE! SI NOS DAMOS PRISA, MI GENTE AÚN PUEDE SEGUIR VIVA.
SUPONGO QUE ÉSTE ES UN MOMENTO TAN BUENO COMO CUALQUIER OTRO PARA CONTÁRTELO, ZARPANEGRA. MIS CHICOS HAN ESTADO POR TODA LA RED, CALCULANDO EL RESULTADO.
LA MAYORÍA DE TUS COMPAÑEROS DE CLAN MURIERON EN EL ATAQUE.
¡NO! ¿CÓMO PUEDES SABERLO? ¡TU RED MANCHADA POR LA TEJEDORA MIENTE!
ES EL MUNDO MODERNO, CACHORRO. NO TODOS LOS ESPÍRITUS CAGAN EN EL BOSQUE. MIS ESPÍRITUS DE LA RED SABEN COSAS QUE TUS FANTASMAS DEL BOSQUE NO PODRÍAN NI IMAGINAR.
GRRRR...
¡YA BASTA! KLEON, ¿DIJISTE QUE TENÍAS NOTICIAS FRESCAS?
UNO DE LOS COMPAÑEROS DE CLAN DE ZARPANEGRA FUE CAPTURADO. ALGUIEN LLAMADO DIEZDIENTES. PERO YA NO ESTÁ EN YELLOWSTONE. SE LO LLEVARON AL NORTE, A CANADÁ.


POR GAIA... ¡LAS ARENAS BITUMINOSAS!
ESO ES. NO SÉ POR QUÉ LO MANTIENEN CON VIDA, PERO NO AGUANTARÁ VIVO MUCHO TIEMPO ALLÍ.
QUIEREN EL GLIFO QUE ATA AL ANTIGUO MONSTRUO BAJO EL TÚMULO. SÓLO DIEZDIENTES LO CONOCE. EL ENEMIGO QUIERE ENCONTRARLO Y LIBERARLO.
¡DEBEMOS RESCATAR A DIEZDIENTES YA! ¡NO PODEMOS PERMITIR QUE LIBEREN A LA PERDICIÓN!
¡LAS ARENAS PETROLÍFERAS SON UN INFIERNO DEL WYRM! MARI, ¡NO PODEMOS IR SOLOS! LORD ALBRECHT AÚN ESTÁ REUNIENDO UNA FUERZA DE ASALTO PARA RECUPERAR EL TÚMULO.
¡NO PODEMOS ESPERAR A ALBRECHT! ¡CADA MINUTO CUENTA! ¡DEBEMOS TENER CORAJE Y PARTIR AHORA!
¡SCRIEK!
BIEN, EL AVE HA HABLADO. ESO LO RESUELVE. ABRIRÉ AHORA MISMO UN PUENTE AL TÚMULO FANTASMA.
¿TÚMULO FANTASMA?
EL CLAN MÁS CERCANO A LAS ARENAS PETROLÍFERAS. MURIERON LUCHANDO CONTRA PENTEX; SUS ESPÍRITUS AÚN ESTÁN FURIOSOS. ESPERO QUE TU ÁGUILA DORADA PUEDA CONVENCERLOS PARA QUE NOS DEJEN PASAR.
PREPÁRATE, CACHORRO. PRONTO VERÁS EN LO QUE SE CONVERTIRÁ TODO EL MUNDO CUANDO LLEGUE EL APOCALIPSIS.


NO ME GUSTA ESTO... NI SIQUIERA TENEMOS UN AHROUN. Y HAY MUCHAS INTERFERENCIAS MÁS ADELANTE. MI GPS NO FUNCIONA.
¿GPS? ¿DE VERDAD? ¿ESPERAS QUE LA TECNOLOGÍA FUNCIONE AQUÍ?
NO ES EL GPS EN EL QUE PIENSAS: SE TRATA DE UN DISPOSITIVO DE LOS MORADORES DEL CRISTAL. USA LOS REPETIDORES DE TELEFONÍA PARA LOCALIZAR ESPÍRITUS DE LA TEJEDORA Y CONSTRUIR UNA RED DE ACTIVIDAD ESPIRITUAL DE LA ZONA.
¿Y ENTONCES POR QUÉ NO FUNCIONA?
¿MI TEORÍA? TODO ESTÁ MUERTO.
GRRRR...
¡LOS FANTASMAS GAROU!
¿QUIÉN OSA VIOLAR NUESTRO TÚMULO? EL WYRM NO PUDO TOMARLO... ¡Y TAMPOCO PODRÉIS VOSOTROS!


¡OS SUPLICO PAZ, NOBLES GUERREROS! SOMOS VUESTROS HERMANOS EN GAIA. OS OFREZCO PORTAZGO...
...UNA PLUMA DE ÁGUILA DORADA ATADA CON CUENTAS DE CRISTAL, UNA POR CADA FAVOR QUE PODÉIS SOLICITAR AL CLAN DEL PARQUE.
¡BAH! ¿¡MUESTRAS DE PAZ!? ¡MORIMOS LUCHANDO! ¡YA NO HAY PAZ PARA NOSOTROS! ¡NUNCA LA HABRÁ!
¡ARGH!
¡MORIRÉIS AQUÍ!
¡IDIOTA! ¿¡EL WYRM ESTÁ A VUESTRAS PUERTAS Y AÚN ASÍ NOS ATACÁIS A NOSOTROS!? ¡NOS DEFENDEREMOS!
¡IIIIIK!
¡NO PUEDE SER!
NO TE RECONOCIMOS, ¡OH, ESPÍRITU! DESDE NUESTROS SUEÑOS GRISES, DESDE MÁS ALLÁ DE TODOS NUESTROS FINALES, LA ESPERANZA NO HA MUERTO. ACEPTAMOS VUESTRO REGALO; PODÉIS PASAR.


¿QUÉ ESTÁ PASANDO? ¿PORQUÉ ACTÚAN DE ESTA MANERA?
NO... NO TENGO NI IDEA. MADRE LARISSA ME DIJO QUE CREÍA QUE EL ÁGUILA ERA MÁS DE LO QUE PARECÍA SER, PERO... ¿ESTO?
¡JAMÁS HABÍA VISTO ALGO ASÍ!
CADA VEZ MÁS Y MÁS CURIOSO. BUENO, AL MENOS TENEMOS NUESTRO PASE DE ENTRADA.
ANDANDO.
ESTAMOS CERCA: TODA ESTA MALDITA POLUCIÓN INFERNAL ES DE LAS INSTALACIONES DE PROSPECCIÓN.
SI TUVIÉRAMOS SUFICIENTES EFECTIVOS PODRÍAMOS DESTROZAR ESAS CHIMENEAS.
¡MALDICIÓN! ¡NO! ¡PLATA!
¡RENDÍOS Y VIVIRÉIS! ¡RESISTID Y MORIRÉIS! OS SUPERAMOS AMPLIAMENTE EN NÚMERO.
HMM... RECONOZCO A MARI CABRAH, Y TÚ ERES SIN DUDA UN MORADOR DEL CRISTAL. ESO NOS DEJA CON EL JOVEN ZARPANEGRA.
CACHORRO, TE HE ESTADO ESPERANDO DESDE QUE NUESTRA BALA DE PLATA IMPLANTÓ UN DISPOSITIVO DE SEGUIMIENTO EN TU TORRENTE SANGUÍNEO.
AHORA, SI OS RENDÍS Y DEJÁIS QUE OS ESPOSEMOS, PODREMOS RETIRAR ESA RED Y OS DARÉ UN PASEO POR NUESTRO... PEQUEÑO PROYECTO.


SÉ QUE NO PODÉIS VER MUCHO CON TODA ESTA POLUCIÓN, PERO AL CORONAR ESE ACANTILADO CREO QUE PODRÉIS TENER UNA BUENA VISTA DE NUESTRO TRABAJO.
ESTAS ESPOSAS... NO PUEDO FORZARLAS Y LOS ESPÍRITUS NO ME RESPONDEN. SON UNA ESPECIE DE FETICHES DE ALTA TECNOLOGÍA. ESTOY ATRAPADO EN MI FORMA DE RAZA.
POR GAIA... ES PEOR DE LO QUE IMAGINÉ.
GAIA NO TIENE NADA QUE VER EN ESTO. ESTO ES FRUTO DE NUESTRO DURO TRABAJO Y SEREMOS RECOMPENSADOS CON CRECES. AGRADECED QUE NO LO VEIS DESDE LA UMBRA. CREO QUE ROMPERÍA VUESTROS DELICADOS CORAZONES.
AHORA, ENTREMOS EN LA TIENDA. EL TIPO IMPORTANTE HA LLEGADO A HACER UNA VISITA Y QUIERO ENSEÑARLE EL FRUTO DE NUESTRO ESFUERZO.
ES UNA CAPTURA MAYOR DE LO QUE HABÍA ESPERADO, SEÑOR.
NO SÓLO NOS HEMOS HECHO CON EL CACHORRO PERDIDO, SINO QUE TRAJO CONSIGO PARTE DE LA MANADA DE LORD ALBRECHT.
¡DIEZDIENTES! ¿¡QUÉ TE HAN HECHO!?


OH, ZARPANEGRA, HABÍA ESPERADO QUE NO VINIERAS. NO PODÍA SOPORTAR PERDERTE, NINGUNO DE NOSOTROS SALDRÁ DE AQUÍ.
¡QUÉ SUERTE! MAGDA, AQUÍ DONDE LOS VES, ÉSTOS SON HOMBRES LOBO DE GRAN RENOMBRE.
QUÉ DIVERTIDO. AUNQUE NO PUEDO DIFERENCIAR A UNO DE OTRO. TENDRÉ QUE CONFIAR EN TU CRITERIO PARA ESTO, FRANCESCO.
PERO, CONTINUANDO NUESTRA CONVERSACIÓN, ¿ME ESTABAS CONTANDO ALGO SOBRE SU EXTRAÑA RELIGIÓN? ¿ALGO SOBRE UNA PROFECÍA QUE HABLA DE ESTA MISMA OPERACIÓN?
LO LLAMAN LA PROFECÍA DE FÉNIX. DE ELLA DERIVA SU MIEDO A LA VICTORIA DEFINITIVA DEL WYRM, A LO QUE ELLOS LLAMAN APOCALIPSIS.
¿QUIERES OÍRLA? ME LA APRENDÍ DE MEMORIA CUANDO ERA DE LOS SUYOS.
¡NO TE ATREVAS A MANCILLAR A FÉNIX, TRAIDOR!
OH, CÁLLATE. AHORA QUE TENEMOS A TU CACHORRO, YA NO TE NECESITAMOS. ASÍ QUE ¿CÓMO EMPEZABA? AH, SÍ...
Fénix me aferró.
Me llevó entre sus garras.
Muy por encima del mundo.
Para poder ver más allá del mañana.
Y miré.
Y contemplé el futuro.


No habia más hijos, ni
más nietos, ni padres, ni madres.
Vi la aniquilación de nuestra especie. Cazados hasta el limite, asesinados hasta el limite, hasta el último de ellos.
Éste es el primer Signo que Fénix me dio, que los Hijos de la Tejedora, los humanos, nos darian a los Garou.
Y miré.
Y contemplé el futuro.
Vi a los hijos de la Tejedora dar a luz.
Una gran marea de humanos, alzarse.
Vi a más y más, hasta que Gaia se quejó por tener que cargar con todos ellos. Sus casas expandiéndose; sus rastrillos violando; y sus manos arañando la tierra árida, tratando de alimentarse de Ella.
Éste fue el segundo Signo de los últimos dias, esto me mostró Fénix, esto harán los humanos.
Volví a mirar.
Contemplé el tercer Signo.
Demasiados. Demasiados hijos. Demasiados humanos. Y cayeron unos contra otros, uno a uno. Y el Wyrm les llevó corrupción y dio a cada cual su parte.
Y el extraño Fuego que vi, fuera de control, la gran Humareda alzándose en la naturaleza, derramando muerte allá donde brillase en esa oscura y fria tierra. Y oí la agonia del Mar mientras Ella se lamentaba, pues algún loco borracho habia derramado un lago de muerte negra sobre Ella.
Aparté la mirada con disgusto, pero no pude evitar volver a mirar.
Contemplé entonces el cuarto Signo.
El Wyrm se hizo poderoso; sus alas aventaban las brisas de putrefacción. Propagó sus enfermedades, y éstas eran terribles; el Rebaño quedó afligido con enfermedades de la sangre y de la mente.
Nacieron hijos deformes. Los animales enfermaron y nadie podia curarlos.
En esos últimos dias, ni siquiera los Guerreros de Gaia podian escapar de las garras temblorosas de la mortifera ave de la plaga.
Con lágrimas en mis ojos, volvi a mirar y Fénix me mostró el quinto Signo.
Vi otras Humaredas alzarse como lanzas de muerte hacia el hermoso cielo, perforándolo, dejando que Padre Sol quemara y abrasara a Gaia. El aire se calentó; incluso en la oscuridad del Invierno hacia calor.
Las plantas se marchitaban al Sol. Un grito de dolor y enfermedad se alzó de los bosques moribundos, al unisono las familias derramaron lágrimas de luto.


Entonces, como si un velo se rasgara, el sexto Signo se mostró ante mi.
En estos últimos dias, Gaia se agita rabiosa. El fuego hierve desde sus entrañas. Las cenizas amortajan el cielo. El Wyrm acecha en las sombras de éstas… y se alza para atacar.
Los antiguos se han marchado: los Guardianes de las Sendas y las Encrucijadas han desaparecido. En estos últimos dias, el sexto Signo se dará a conocer entre las Manadas que se formen.
Cada Manada asumirá una Misión, un Viaje Sagrado que debe realizar. Tal es la voluntad de Gaia.
Y vi el cielo volverse negro y la Luna era como sangre.
Y el séptimo Signo vislumbré, aunque no pude verlo por completo. Pero pude sentir su calor.
El Apocalipsis. Los últimos dias del mundo.
La Luna fue engullida por el Sol, y ardió en Su vientre. Fuegos impíos cayeron sobre la tierra, quemándonos a todos, retorciéndonos y haciéndonos vomitar sangre. El Wyrm se manifestó en las torres y en los rios y en el aire y en la tierra, y por doquier sus hijos corrian desenfrenados, devorando, destruyendo, invocando maldiciones de todo tipo.
Y el Rebaño corrió atemorizado, y los Oscuros, los hijos del Wyrm, se arrastraron fuera de sus cuevas y caminaron a la luz del dia por las calles.
Aparté mi rostro de la visión. Fénix me dijo: «Asi es como será, pero no como deberia ser».
Entonces Fénix me dejó.
Ahora no puedo soñar. Sólo puedo recordar los Signos, cada cual con perfecto detalle.
Éstos son los Últimos Dias. Gaia se apiade de nosotros.
ASÍ QUE YA LO VES, INCLUSO LOS GAROU PROFETIZAN NUESTRA VICTORIA: LA LLEGADA DEL WYRM AL PODER. ESTA PROFECÍA ES SU MAYOR TEMOR.
EL SIGNO DE SU VERGÜENZA. NOSOTROS TAMBIÉN LO VALORAMOS: ES BUENO PARA LA MORAL DE LAS TROPAS.
¿PERO QUÉ HAY DE ESTE FÉNIX? SI EL ESPÍRITU PUDO PROFETIZAR TODO ESTO, ¿PODRÍA ACTUAR PARA CAMBIAR LO QUE ESTÁ POR LLEGAR?
ES UN CUENTO DE HADAS. EL PÁJARO DE FUEGO REPRESENTA CÓMO LA VOLUNTAD DE LA PROPIA GAIA SE ALZARÁ DE LAS CENIZAS DE LA DERROTA. IRÓNICAMENTE, ES UNA FUENTE DE DESESPERACIÓN PARA ELLOS, Y HA QUEBRADO SUS FILAS.

¡Y UNA *MIERDA!* ¡TENÉIS *MIEDO* DE NOSOTROS Y LO SABES! ALBRECHT ESTÁ REUNIENDO TROPAS INCLUSO MIENTRAS HABLAMOS. ¡DETENDREMOS VUESTRA MALDITA OPERACIÓN DE *FRACKING!*

¿¡FRACKING!? ¡NO NECESITAMOS EL GAS! ¿CREÉIS QUE ESOS *TERREMOTOS* LOS CAUSA EL *FRACKING?* ES NUESTRO *ALIADO* DESPEREZÁNDOSE EN SU NIDO.

Y SIN DUDA ALGUNA YA ESTÁ *DESPIERTO*. TODO LO QUE NECESITAMOS ES...










¡SCRIEK-AH!
¡AAARGGH! ¡QUÍTAME ESTA COSA DE ENCIMA!
¡MALDITO SEA! ¡LO HARÉ TRIZAS!
¡AAAAHHH! ¡FUEGO! AYUDADME...
¡AAAAGGH!
¡EL FÉNIX!
¡SOMOS LIBRES!
¡FUUSSH!
¡CRAC!
¡CL-CLAC!


¡TRAIDOR!
DIEZDIENTES... ¡LEVÁNTATE! ¡APÓYATE EN MÍ! ¡DEBEMOS IRNOS!
¡SÓLO TENEMOS UNOS POCOS MINUTOS PARA APROVECHAR ESTE CAOS! ¡VAMOS!
¡ESTA MIERDA ES MUY EXTRAÑA! ¡QUIERO UNA EXPLICACIÓN LO ANTES POSIBLE! ¡NO ME GUSTAN LAS SORPRESAS!
¡SEGUID AVANZANDO! ¡ESTÁN JUSTO TRAS NOSOTROS!
¡ARGH! ¡PLATA!
¡LE DI! ¡REMATADLA!


¡CAERÉIS CONMIGO!
¡AAAUUUUUU!
¿QUÉ COÑO!?
VE, MARI CABRAH. ÉSTOS SON NUESTROS.
¡NO DEBERÍAIS LUCHAR SOLOS!
MERECEN SU ÚLTIMA BATALLA, MARI. DEBEMOS LLEGAR AL TÚMULO DE ROCA BISONTE.
HAS ESTADO VIGILÁNDOME TODA MI VIDA COMO ÁGUILA, PERO NUNCA TE REVELASTE COMO... FÉNIX. ¿POR QUÉ?


¡SCRIEK!
¿UN NUEVO SIGNO? VEO A UN GAROU, SOLO. ¿POR QUÉ LLORA? ESTÁ RODEADO DE ABUNDANCIA.
ES... ¿ES ESTO EL HARANO? ¿LA GRAN RENDICIÓN A LA TRISTEZA?
¡NO! ¡EL WYRM ESTÁ AQUÍ! ¡LEVÁNTATE Y LUCHA, MALDITA SEA!
¡HA VENIDO SU MANADA! ¡NO TODO ESTÁ PERDIDO!
NO... LOS SUPERAN. ES COMO NOS MOSTRASTE ANTES: ¡ESTAMOS CONDENADOS!
¡ESPERA! ¡UN EJÉRCITO DE TODAS LAS TRIBUS! ¡Y LOS TÓTEMS LUCHAN CON ELLOS!

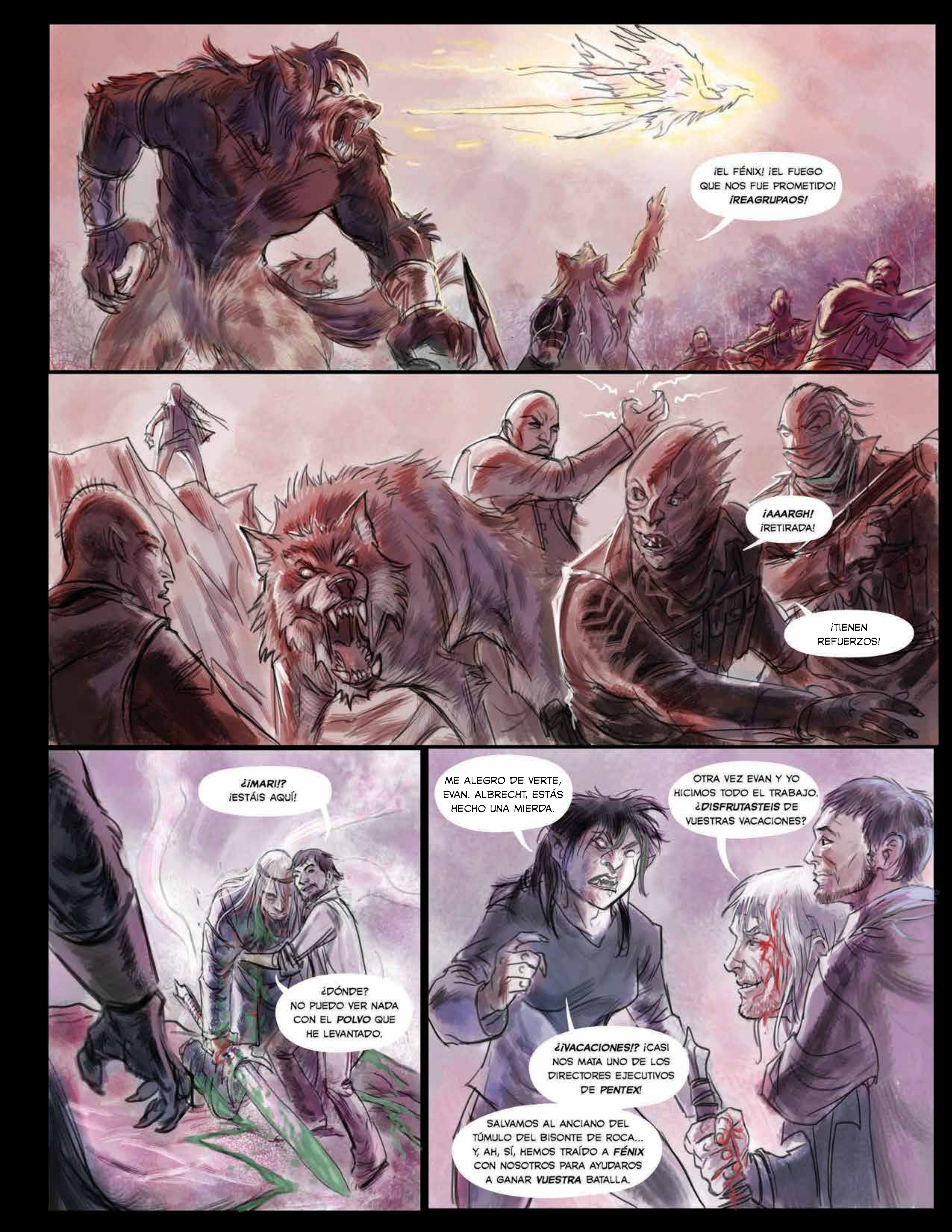

¡ESTÁN GANANDO! ¡EL ENEMIGO CAE ANTE SU RABIA!
¿CÓMO... CÓMO PUEDE SER? ¿REALMENTE SOMOS LO BASTANTE PODEROSOS PARA ACOMETER ESTA TAREA SI NO NOS RENDIMOS A LA DESESPERACIÓN?
¿EL SÉPTIMO SIGNO NO ERA EL FINAL SINO UNA LLAMADA A LA BATALLA?
TE HA MOSTRADO EL OCTAVO AUGURIO. LA MARCA DE NACIMIENTO QUE TIENES ES SU SIGNO. TÚ DEBES COMPARTIRLO CON TODOS LOS GAROU PARA QUE SE SOBREPONGAN A SU DESESPERACIÓN.
¿POR QUÉ YO, DIEZDIENTES? ¿POR QUÉ ME HAN SEÑALADO ASÍ?
PORQUE TÚ ERES SU HIJO, ZARPANEGRA. TÚ ERES EL HIJO DE FÉNIX, LA UNIÓN DE LOBO Y ESPÍRITU.
VEN, FÉNIX HA ABIERTO UN PUENTE A NUESTRO TÚMULO. DEBEMOS PREPARARNOS PARA LUCHAR CONTRA IMPOSIBLES ADVERSIDADES.



¡ALBRECHT!






¡EL FÉNIX! ¡EL FUEGO QUE NOS FUE PROMETIDO! ¡REAGRUPAOS!
¡AAARGH! ¡RETIRADA!
¡TIENEN REFUERZOS!
¿¡MARI!? ¡ESTÁIS AQUÍ!
¿DÓNDE? NO PUEDO VER NADA CON EL POLVO QUE HE LEVANTADO.
ME ALEGRO DE VERTE, EVAN. ALBRECHT, ESTÁS HECHO UNA MIERDA.
OTRA VEZ EVAN Y YO HICIMOS TODO EL TRABAJO. ¿DISFRUTASTEIS DE VUESTRAS VACACIONES?
¿¡VACACIONES!? ¡CASI NOS MATA UNO DE LOS DIRECTORES EJECUTIVOS DE PENTEX!
SALVAMOS AL ANCIANO DEL TÚMULO DEL BISONTE DE ROCA... Y, AH, SÍ, HEMOS TRAÍDO A FÉNIX CON NOSOTROS PARA AYUDAROS A GANAR VUESTRA BATALLA.


HAN... HAN CAÍDO TANTOS. PERO GRACIAS A VOSOTROS MI HOGAR ESTÁ A SALVO.
SIENTO DEJAROS ESTE DESASTRE. PARECE QUE TENDRÉIS QUE HACER ALGO DE LIMPIEZA.
SÉ COMPRENSIVO CON ÉL, ALBRECHT. TODOS HEMOS PERDIDO AMIGOS.
NO PUEDES QUEDARTE MUCHO TIEMPO, ZARPANEGRA. TU ***MISIÓN*** SE TE HA REVELADO.
NO LO ENTIENDO. SALVAR EL ***TÚMULO*** ERA MI MISIÓN.
HAS VISTO EL ***OCTAVO SIGNO.*** ERES UN GALLIARD. AHORA, TU ***DEBER*** ES CONTARLES A TODOS LOS DEMÁS LO QUE HAS VISTO. FÉNIX HA REVELADO UN NUEVO AUGURIO. LOS GAROU DEBEN ***CONOCERLO.***
LO... LO HARÉ. VIAJARÉ Y ***CONTARÉ*** A TODOS LOS GAROU LA LLAMADA A LA BATALLA.
LES HABLARÉ DEL FUTURO.
LES CONTARÉ QUE ***LOS DE GAIA*** RESULTARÁN VICTORIOSOS, INCLUSO AUNQUE MUERA HASTA EL ***ÚLTIMO.***


EDICIÓN 20º ANIVERSARIO
HOMBRE LOBO
EL APOCALIPSIS

Créditos

Director artístico y creativo: Rich Thomas.

Equipo de desarrollo del 20º. Aniversario: Bill Bridges, Ethan Skemp, Rich Thomas.

Autores: Bill Bridges, Satyros Phil Brucato, Brian Campbell, Jess Hartley, Matthew McFarland, Holden Shearer, Ethan Skemp, Eddy Webb y Stewart Wilson.

Editora e Indexadora: Genevieve Podleski.

Diseño del libro: Aileen E. Miles.

Logo de la edición del 20º Aniversario de Hombre Lobo: Craig Grant.

Hoja de personaje: Mr. Gone.

Ilustraciones interiores: Charlie Bates, Dan Brereton, John Bridges, Ron Brown, Mitch Byrd, Mike Chaney y Matt Milberger, John Cobb, Steve Ellis, Richard Kane Ferguson, Michael Gaydos, Doug Alexander Gregory, Pia Guerra, Tony Harris, Jeff Holt, Brian LeBlanc, Steve Prescott, Jeff Rebner, Alex Sheikman, Ron Spencer, Richard Thomas, Joshua Gabriel Timbrook, Drew Tucker, Melissa Uran, Bryon Wackwitz, Kieran Yanner.

Basado en el trabajo de Mark Angeli, Bruce Baugh, Bjørn T. Bøe, Bill Bridges, Dierdre Brooks, Phil Brucato, Brad Butkovich, Tim Byrd, Chris Campbell, Jackie Cassada, Ben Chessell, Sam Chupp, Lisa Clark-Fleishman, James Comer, Richard Dansky, Lon Franson, Geoffrey C. Grabowsky, Andrew Greenberg, Daniel Greenberg, Ed Hall, Wes Harris, Robert Hatch, Harry Heckel, Heather Heckel, Shannon Hennessey, Sam Inabinet, Michael Lee, Ian Lemke, Forrest B. Marchinton, Robert Scott Martin, Ed McKeogh, Deena McKinney, Aileen E. Miles, James Moore, Kyle Olson, Devin Parker, Geoff Pass, Nicky Rea, Mark Rein Hagen, Sean Riley, Ethan Skemp, William Spencer-Hale, Rich Thomas, Josh Timbrook, Adam Tinworth, Stewart Wieck, Travis L. Williams, Samuel Witt, Teeuwynn Woodruff, Fred Yelk.

Creadores de Hombre Lobo: El Apocalipsis: Sam Chupp, Andrew Greenberg, Wes Harris, Robert Hatch, Geoff Pass, Mark Rein Hagen, William Spencer-Hale, Rich Thomas, Josh Timbrook, Stewart Wieck, Travis L. Williams, Samuel Witt.

Agradecimientos especiales:

Cory "Me gustaría hablar con Bill, por favor" **Lucas**, quien aún no lo ha hecho… todavía.

Matthew "Zettler" **Dawkins**, quien sabe qué añaden al agua cuando se reúne la Junta de Directores.

Luke "Príncipe de la ruina" **Parsons**, por danzar la Espiral Negra y salir de ella con casi toda su cordura intacta.

Edición en español:

Directora y productora ejecutiva: Dhaunae De Vir "Daphne".

Traductores: Tatiana Alejandra de Castro Pérez, Jorge "Gica/Kilios" Fuertes, Héctor Gómez Herrero, Daniel M. Schultes, Ibon Presno, Enrique Torres-Hergueta.

Correctores: Alejandra "Argéntea" González , Aixa Algaba Maye, Tatiana Alejandra de Castro Pérez, Jorge "Gica/Kilios" Fuertes, Héctor Gómez Herrero, Miguel Ángel Lucas, Daniel M. Schultes.

Maquetador: Marcos Manuel "EnOcH" Peral Villaverde.

Coordinación editorial: Manuel J. Sueiro.
Publicado por: Nosolorol Ediciones, C/ Ocaña 32, 28047 Madrid
Impreso por: Ino reproducciones.











Contenidos


HARRIS 92



Amplios y oscuros los cielos de noche,
sin el resplandor de las ciudades,
sólo con el brillo de las luciérnagas,
las estrellas y las centellas de las hogueras;
El aire estaba colmado de fragante verdor,
la lágrima fugaz de la madera ardiendo,
cazamos antaño como los lobos que somos,
cantamos de noche como los hombres que fuéremos.

Libro Uno: El Kaos


RON SPENCER



Introducción

Quien sostenga en sus manos este libro probablemente no necesite una introducción a **Hombre Lobo: El Apocalipsis**. Ya conoce el salvaje horror y la jubilosa exultación de la Rabia. Conoce la tragedia de un pueblo guerrero que se volvió contra los suyos y también la última esperanza que sigue ardiendo mientras sus corazones conserven la voluntad de luchar. Conoce la gloria de una lucha contra un dios de Entropía y Corrupción y el triunfo de salvar una pequeña y simple alma mortal. Conoce el dolor de un mundo y la belleza del espíritu.

Este libro es para ti. **Hombre Lobo: El Apocalipsis Edición 20º Aniversario**. Se cumplirá la Profecía de Fénix.

La naturaleza de la Bestia

Veinte años atrás, un juego sobre hombres lobo impactó como un martillazo en las estanterías de las librerías. Nadie sabía qué esperar de ello. **Vampiro: La Mascarada** había aludido a los hombres lobo: sabíamos que estaban ahí fuera, que eran terriblemente fuertes y que odiaban a los vampiros. Y, por supuesto, sabíamos qué esperar de las películas de hombres lobo: criaturas que enloquecían a la luz de la Luna llena. Pero tenía que haber algo más, ¿verdad?

Y lo había. Mucho más.

Allí donde los vampiros se reunían en Clanes, los hombres lobo tenían Tribus. Nacían de hombres o de lobos, o de ninguno de ellos. Y aunque eran los aterradores monstruos físicamente imponentes que esperábamos, eran además muy espirituales. **Hombre Lobo** inauguró una faceta totalmente nueva del **Mundo de Tinieblas**: el mundo espiritual. Seguían odiando a los vampiros, pero quedaron definidos por una lucha completamente nueva: una batalla contra el horror cósmico que incorporaba una relación de todas las cosas terribles que nos hacemos unos humanos a otros y al mundo en el que vivimos. Incluso aprendimos un nuevo nombre para estas criaturas: los Garou.

Han pasado veinte años desde que **Hombre Lobo: El Apocalipsis** se abrió camino a garrazos en nuestro mundo. A día de hoy, aún es difícil encontrar muchos juegos que se le parezcan. **Hombre Lobo** es un juego con un foco que tiene la precisión de un láser, mezclado con (y contradicho por) una considerable variedad de componentes. Puede relatar el condensado y preciso devenir de la historia de una manada o la guerra de un clan contra el Wyrm, o puede ramificarse con relatos de política, tragedia, espiritualidad, historia, ecología: la totalidad de la experiencia humana y mucho, mucho más. No importa qué intereses puedas tener como Narrador o jugador, pues todo puede ser relevante en la lucha de los Garou.

Qué es este libro

• **Una experiencia clásica:** La primera experiencia con **Hombre Lobo: El Apocalipsis** fue distinta para cada jugador, pero nos aventuraríamos a pensar que un tema común en ellas fue el repentino descubrimiento de la escala que implicaba el juego. No se limitaba a simples territorios y política urbanas. El libro describía una guerra por el alma

y el cuerpo de la misma Tierra, luchada en innumerables y rudas trincheras y con un telón de fondo realmente cósmico. Este libro trata acerca de ese sentido de la escala, la inmensidad de la amenaza a la que se enfrentan los Garou y la gran profundidad y amplitud del mismo Pueblo. Trata sobre la inmediatez de un mundo en peligro y la exaltación del poderío bestial en bruto.

• **Un aullido de advertencia:** Cuando **Hombre Lobo: El Apocalipsis** debutó, había una gran tensión a medida que se acercaba el cambio de milenio. Progresivamente, nos volvíamos más conscientes de los peligros de la destrucción del medio ambiente, de las riñas entre facciones y de la sensación de que la sociedad podía desmoronarse. **Hombre Lobo** era un furioso grito por todo el daño que podía hacerse en nombre de la avaricia y era también un deseo de contraatacar.

Avancemos veinte años. Obviamente, la sociedad no se colapsó, pero los temas de **Hombre Lobo: El Apocalipsis** siguen con nosotros. Cada vez vemos más señales de las consecuencias de haber abusado del planeta. Las sequías y los incendios forestales apuntan a los peligros de un clima que está cambiando a causa de la contaminación humana. Una insensata sobrepesca está rompiendo y alterando las cadenas alimentarias de los océanos. Banqueros avariciosos han apostado (y han perdido) miles de millones, destripando economías alrededor del mundo en su búsqueda de Mammón. La industria sigue agotando los recursos naturales del mundo sin preguntarse qué pasará cuando se acaben esos recursos limitados.

Sin duda, ha habido algunos avances. "Verde" es un concepto que aún no ha quedado obsoleto. Más gente piensa en huellas de carbono y fuentes de energía alternativas, pero no la suficiente. No aún. No estamos fuera de peligro. Las cosas aún pueden empeorar mucho. Los Garou aún pueden ver el Apocalipsis acercarse, y cualquiera que tenga ojos e imaginación puede verlo también. Las advertencias de **Hombre Lobo** aún son relevantes.

• **Un agradecimiento:** No sólo las advertencias siguen siendo relevantes. **Hombre Lobo** no sería nada si su mensaje no lo transmitiera gente a quien le importa; los Garou habrían sido olvidados si a la gente no le continuara gustando sus historias. Sin ti, esta edición 20º aniversario nunca se habría hecho: sin ti, **Hombre Lobo** no habría despegado en un principio. Gracias por dejarnos hacer para ti un bosquejo de esta porción del **Mundo de Tinieblas** y gracias por darle vida.

Rol en vivo

Para aquellos grupos interesados en explorar **Hombre Lobo** mediante rol en vivo, hay gran cantidad de material de apoyo. Algunos grupos usan nuestras reglas del **Teatro de la Mente** o una variación de las reglas de este libro, pero también hay grupos que usan sus propias reglas para dar vida a la experiencia de **Hombre Lobo: El Apocalipsis**. Organizaciones como *The Mind's Eye Society* [N.d.T.: La Sociedad del Ojo de la Mente], *The Garou Nation* [N.d.t.: La Nación Garou] y *One World By Night* [N.d.T.: Un Mundo Nocturno] organizan eventos con regularidad.

Adaptar **Hombre Lobo** para un rol en vivo puede ser un desafío, debido a que se trata de una ambientación que requiere una imaginación activa. La caracterización no puede mostrar fácilmente una Forma Hispo o un Vagabundo de los Nexos, pero **Hombre Lobo** también dispone de las ventajas de otros juegos en vivo ambientados en la actualidad, en el sentido de que muchas localizaciones requieren poca modificación y es fácil vestirse como un Garou en Forma Homínido. Por supuesto, eso no quiere decir que la caracterización no sirva para nada.

Hombre Lobo también proporciona gran cantidad de conflictos para que prosperen los juegos en vivo. La guerra externa contra el Wyrm puede usarse para unir a un grupo, mientras que las rivalidades y las reyertas internas de un clan pueden amenazar con desgarrarlo. Todo ello contribuye a generar un jugoso y sangriento rol en vivo de la mejor calidad.

Medidas de seguridad

Pese a la gran variedad de juegos en vivo que podemos encontrar, todos ellos tienen algunas reglas en común para que éstos sean seguros y puedan disfrutarlos todos los participantes y espectadores.

• **No tocar:** Todo combate e interacción física generalmente se resuelve mediante las reglas. Los jugadores no deben en ningún momento golpear, forcejear o tocar a nadie durante la partida. Algunos juegos permiten algún tipo de contacto consensuado en situaciones concretas, pero nunca te equivocarás si en principio decides no tocar a nadie. Es responsabilidad del Narrador pedir tiempo muerto si detecta que algunos jugadores se ponen excesivamente revoltosos.

• **Sin armas:** No deben llevarse espadas, ni cuchillos, ni klaives ni nada que pudiera asemejarse remotamente a un arma de fuego. Es preferible representar las armas mediante tarjetas que lleven escrito "Gran Klaive", "Glock" o algo parecido. Durante un combate, enséñasela al Narrador, que será quien determine su uso en la partida.

• **Juega en un área delimitada:** La mayoría de partidas en vivo deberían tener lugar en áreas privadas. No hay que involucrar a espectadores en la partida y hay que asegurarse de que todo el mundo en la zona, o que pase por ella, entienda perfectamente qué está ocurriendo. Y siempre, siempre, sé educado con quienes no participan en la partida.

• **Saber cuándo parar:** Si el Narrador pide un tiempo muerto o algún otro paro en la acción, detente inmediatamente. En las partidas en vivo el Narrador siempre tiene la última palabra.

El hombre lobo

Los hombres lobo son criaturas atrapadas entre dos mundos. Son a la vez hombres y lobos pero, en realidad, no son ni lo uno ni lo otro. Son monstruos modernos con almas primarias, cada cual una bestia de carne con un corazón de espíritu. Los hombres lobo se parecen a nosotros en su forma humana y parecen tan mortales como el resto, ni más fuertes, ni más rápidos, ni más invulnerables. Cuando el Cambio



les llega, sin embargo, se convierten en verdaderos monstruos, suficientemente fuertes como para derribar puertas y desgarrar metal a zarpazos, suficientemente rápidos como para superar a cualquier humano e incluso ignorar las balas.

¿Qué son los hombres lobo?

El hombre lobo ha tenido muchas encarnaciones en la cultura popular y la ficción. Hay docenas de explicaciones para la persona que se convierte en bestia y, a menudo, se contradicen unas a otras. Los Garou se parecen a los hombres lobo de los mitos en muchas cosas, pero en bastantes otras no.

• **Los hombres lobo son víctimas de una maldición.** Falso. La mayoría de hombres lobo consideran su condición una bendición, aunque no sin sus inconvenientes. Su furia puede descontrolarse de un modo terrible y, a causa de su herencia, se ven arrastrados a una antigua y terrible guerra contra un enemigo que quizás nunca pueda ser derrotado.

• **El mordisco de un hombre lobo infecta a su víctima con licantropía.** Falso. Los hombres lobo tienen algunos poderes espirituales que les permiten transmitir efectos enfermizos similares a una maldición con un mordisco, pero no crean a más de los suyos de este modo. Un hombre lobo nace, no se hace. Algunos nacen de padres humanos, otros de lobos y unos pocos de dos padres hombres lobo, aunque tal concentración de sangre Garou es debilitante. Muchos Garou no saben lo que son hasta que pasan su Primer Cambio y entonces el resto de ellos se les acercan para explicarles todo lo demás.

• **Los hombres lobo son cambiapieles que obtienen su poder de un conjuro u objeto mágicos.** Falso. Los hombres lobo tienen su propio tipo de magia animista: su capacidad para comunicarse, combatir e invocar espíritus ritualmente. Sin embargo, esta magia deriva de su naturaleza de hombres lobo, y no al revés. Son en parte espíritu, capaces de adentrarse en el mundo espiritual y blandir poderes sobrenaturales que deriven de allí.

• **Los hombres lobo pueden Cambiar de Forma sólo bajo la luz de la Luna llena.** Falso. Los hombres lobo pueden cambiar siempre que quieran, aunque algunas circunstancias pueden obligarlos a Cambiar en contra de su voluntad.

• **Los hombres lobo se convierten en bestias salvajes y sin raciocinio durante la Luna llena.** En general falso. Las emociones de los hombres lobo se ven afectadas por la luz de la Luna, y las más violentas se ven influenciadas durante la Luna llena. Es muy fácil que un hombre lobo pierda el control sucumbiendo a una furia bestial en ese momento, pero deben ser provocados: la simple visión de la Luna llena no los priva de la razón.

• **Los hombres lobo sólo pueden morir con una bala de plata.** Falso. Los hombres lobo se curan increíblemente rápido en la mayoría de sus Formas, pero no son inmortales. Sin embargo, la plata es su debilidad, y las heridas infligidas con armas de plata no se curan tan rápidamente. Una bala de plata es tan peligrosa para un hombre lobo como lo es una de plomo para un humano. Por supuesto, en ninguno

de los dos casos se trata de una muerte asegurada pero, con un buen disparo al corazón hay poco que las habilidades curativas de un hombre lobo puedan hacer.

• Las manadas de hombres lobo funcionan como las manadas de lobos, con alfas, betas y omegas. Parcialmente cierto. La mayoría de manadas de lobos en estado salvaje son unidades familiares. Lo que la gente suele creer que son papeles de "alfa", "beta" y "omega" suelen aparecer más comúnmente en manadas de lobos conformadas por lobos que no están emparentados, como cuando están en cautividad. Dicho esto, la mayoría de manadas de hombres lobo tampoco son unidades familiares, y establecer algún tipo de jerarquía es algo natural para ellos. Cuando los horrores surgen hirviendo de la tierra, es bueno tener una cadena de mando efectiva.

• Hay algunos rasgos característicos de los hombres lobo en forma humana, como los dedos índice y anular de la misma longitud o cejas unidas. Falso. Es difícil diferenciar a los hombres lobo de los hombres ordinarios, al menos físicamente. Sin embargo, un hombre lobo con altos valores de Rabia (la furia sobrenatural que impulsa su poderío) exuda tal malicia predadora que los humanos ordinarios los evitan y rehuyen de forma instintiva.

Sangre, Luna y Tótem

Los hombres lobo son cambiaformas por nacimiento, descendientes de estirpes que se remontan a la prehistoria. La mayoría no sabe lo que son hasta que alcanzan la madurez y sufren el Primer Cambio. En ese momento, se dan cuenta de que, realmente, no eran en absoluto humanos ni lobos.

Hay tres factores que definen a los Garou: Raza, Auspicio y Tribu. La Raza es la Forma en la que nace un hombre lobo. Algunos nacen de un padre humano y otro Garou; otros de un lobo y un Garou. Incluso hay otros que nacen de linajes de Parentela (gente que posee sangre de hombre lobo pero que no son cambiaformas) y pueden no ser conscientes de su herencia. Y algunos hombres lobo nacen de emparejamientos entre dos Garou, aunque éstos son un grupo con problemas.

El Auspicio es la fase lunar en el momento del nacimiento de un hombre lobo. La luz de Luna los afecta, otorgándoles bendiciones específicas que gobiernan su camino en la vida. Cuanto más brillante sea la Luna en el momento de su nacimiento, más Rabia sentirá el hombre lobo. Los nacidos bajo la Luna llena son los más furiosos de todos, los guerreros de un pueblo guerrero.

La Tribu es, a la vez, unidad social y familia. Un hombre lobo puede ingresar en una Tribu por razones ideológicas, pero la mayoría desciende de la estirpe de la Tribu. Una Tribu se define a sí misma por sus Parientes, su territorio, su ideología y su Tótem tribal.

Pero aunque estas tres cosas pueden definir un hombre lobo, existe también una cuarta: el vínculo con la manada. Los compañeros de manada de un hombre lobo son como la familia cercana, los mejores amigos y los hermanos de armas, todo a la vez.



Un mundo de espíritus

Los hombres lobo son conscientes de un lado oculto del Mundo de Tinieblas. Interactúan con el mundo espiritual, que ellos llaman Umbra. Muchos de sus poderes provienen de ese mundo. Los Garou recurren a los espíritus para que les enseñen trucos sobrenaturales, para atarlos en Fetiches o invocarlos en complicados ritos. Pero no todos los espíritus son sus aliados...

El mundo espiritual y el material están inextricablemente unidos. Lo que afecta a uno afecta al otro. La contaminación en el mundo material propaga el deterioro en el mundo espiritual, lo que a su vez conlleva corrupción psíquica en los mortales influidos por el mundo no visto. Esta dinámica es crítica para ambos mundos y es el foco de la guerra de los Garou por el alma de Gaia.

La guerra

Los Garou se definen como pueblo mediante su gran conflicto. Gaia, el alma del mundo, se muere. Ha sido herida por las garras de una fuerza de corrupción cosmológica conocida como el Wyrm. Este colosal espíritu medra mucho más allá del alcance de los Garou, pero su influencia puede sentirse por doquier. Sus huestes son una miríada de retorcidos espíritus de corrupción y de mortales, e incluso hombres lobo, que han caído bajo su influjo.

La corrupción endémica en la sociedad humana (corporaciones avariciosas, salvajes asesinos, cultos fanáticos) son un síntoma de que el fin se acerca. Los Garou creen en el Apocalipsis: un tiempo en el que las legiones del Wyrm surgirán para rehacer el mundo condenado plenamente a su imagen. El Apocalipsis puede ser el fin de todas las cosas. Pero los hombres lobo fueron creados para luchar en su contra, hasta que el último Garou exhale su último aliento.

Cómo usar este libro

Pese a que este libro no incluye todo el material que se llegó a publicar a lo largo de la vida del juego, la intención es que sea lo suficientemente completo como para que abarque, aunque sea levemente, todas las áreas del mismo. La organización es la siguiente:

Capítulo Uno: Un Mundo de Tinieblas describe a grandes rasgos la ambientación, así como los conceptos básicos de la Nación Garou y su lucha.

Capítulo Dos: Los Garou explica en detalle las Razas, Auspicios y Tribus que definen qué es ser un hombre lobo.

Capítulo Tres: Personajes y Rasgos detalla la creación de personajes y los Rasgos que definen a un personaje hombre lobo.

Capítulo Cuatro: Dones, Ritos y Fetiches abarca los muchos Poderes espirituales que dan a los Garou una ventaja considerable.

Capítulo Cinco: Reglas proporciona los sistemas de reglas básicos para el juego.

Capítulo Seis: Sistemas y Drama amplía estos sistemas básicos, proporcionando más subsistemas detallados para gestionar elementos más complejos del juego, como el combate.

Capítulo Siete: El Mundo Espiritual explora la Umbra, el lado oculto del mundo.

Capítulo Ocho: Narración es una recopilación de consejos y técnicas para los Narradores, útiles para preparar y dirigir crónicas atractivas en el mundo de **Hombre Lobo**.

Capítulo Nueve: Aliados detalla aquéllos que están del mismo lado que los Garou en la guerra: espíritus, Parentela y otras Razas Cambiantes. También ofrece un vistazo a las Tribus Perdidas.

En cambio, el **Capítulo Diez: El Enemigo** es un listado de los peores enemigos a los que se pueden enfrentar los Garou: siervos del Wyrm, de la Tejedora, etc.

Finalmente, el **Apéndice** añade reglas opcionales de carácter misceláneo y detalles de subfacciones como los campos tribales.

Material de inspiración

¿Qué puede usarse como inspiración para **Hombre Lobo: El Apocalipsis**? Casi es más fácil responder la pregunta de qué *no* usar como inspiración. Cada subsección del juego puede buscar inspiración en varias fuentes.

Las descripciones directas literarias y de la cultura pop sobre los hombres lobo son bastante numerosas y van de los primeros clásicos influyentes como *Un hombre lobo americano en Londres* y *Aullidos* a historias inteligentes como *Ginger Snaps* y *Dog Soldiers*. Muchas de las series de fantasía urbana actuales muestran hombres lobo en cierto grado, y últimamente los efectos especiales digitales en películas como *Van Helsing* pueden proporcionar una inspiración visual para los Cambios de Forma de los Garou.

El lado espiritual de la Umbra también puede recibir muchas influencias. *La princesa Mononoke* es una fantástica fusión de preocupaciones ecológicas, falibilidad humana y cosmología animista. Los mitos de Cthulhu lovecraftianos ofrecen una aproximación al horror alienígena que yace en las profundidades del mundo, mientras que el terror japonés, más animista, ofrece una aproximación más cotidiana. Igualmente, no hay nada que pueda sustituir la ingente cantidad de tradiciones populares de las distintas culturas, desde los nativos americanos a los rusos.

Los vínculos dentro de una manada y la política reciben un gran impacto de historias sobre relaciones estrechas y sangrientas rivalidades, tanto en escenarios de guerra como en otros. Tened en cuenta *Hermanos de sangre*, *Enrique V*, *The Wire* o incluso *El guerrero Nº 13*.

Los trabajos ecológicos o zoológicos pueden proporcionar una gran cantidad de información que os ayuden a llevar la parte animal de la ambientación. *Of Wolves and Men* [N.d.T.: *Sobre lobos y hombres*] de Barry López, *Silent Spring* [N.d.T.: *Primavera silenciosa*] de Rachel Carson, y *A Sand County Almanac* [N.d.T.: *Almanaque de* Sand County] son todas obras influyentes. Pero también podríamos decir algo sobre los documentales como *Nature* o *Planet Earth*, e incluso programas de "impacto" como *Monstruos de río* o *Un parásito dentro de mí* pueden proporcionar ideas.


RON SPENCER 12



Capítulo Uno: Un Mundo de Tinieblas

El mundo de **Hombre Lobo** se parece mucho al nuestro. La única regla absoluta parece ser que el poder corrompe. Dale dinero a alguien y podrá comprar su camino hacia el poder. Una vez ahí, venderá alegremente su influencia. Si se percata del dolor y sufrimiento que causa mientras utiliza esa influencia en beneficio de sus patrones, no le importa. Sonríe y dice a los que están debajo de él: "Esto es por vuestro propio bien" mientras los pisotea, literal o figuradamente, aplastando la vida y la alegría del mundo.

El mundo natural es un recurso para aquéllos en el poder, nada más. El esplendor de la naturaleza no les importa o, en el mejor de los casos, lo consideran pintoresco. Es algo que disfrutaron cuando fueron niños, pero ahora hay que hacer dinero, así que arrancan los *bulldozer*, vierten productos químicos en el agua, drenan lagos subterráneos y utilizan detonaciones controladas para encontrar depósitos de gas natural. No les importa causar sequías. No les importa que la población de peces muera rápidamente. Olvidan que sus técnicas de minería causan terremotos. Puede que estas cosas importen algún día, pero ahora no importan, y *ahora* es cuando se hace el dinero.

Éste es el mundo real. En el mundo de **Hombre Lobo: El Apocalipsis**, la corrupción y la avaricia tienen voluntad propia y un plan. En el Mundo de Tinieblas, la insaciable naturaleza de la avaricia humana no viene exclusivamente del fracaso de la economía moderna o de una obsesión con el corporativismo. Es intrínseca a la naturaleza espiritual del mundo y quiere ver al mundo morir, pudrirse e implosionar. Esta infección se abre camino en todo. Algunas personas, lugares y cosas son más resistentes, pero la podredumbre es insidiosa y paciente. Se alimenta de rabia, frustración y abuso tanto como de mezquindad y privilegio. Tomará cualquier emoción o impulso que pueda, incluso una que sea perfectamente saludable y natural, y la retorcerá hasta conseguir lo que quiere.

Por supuesto, no todo el mundo está conforme con dirigirse a ciegas al infierno. Algunas personas se rebelan. Se levantan y marchan por las calles. Dan su dinero sólo a aquéllos que lo usarán debidamente. Otras dejan a sus familias y trabajos para alzarse, golpeadas por los elementos y por la policía, en desafío a un sistema que está roto más allá de cualquier reparación. Incluso hay quienes toman medidas más directas y lanzan piedras, botellas o bombas. Se convierten en criminales, porque saben que ante el Armagedón no puede haber diálogo o paciencia. Sólo puede haber acción, sólo decisión, y si eso conlleva sangrar o morir, por lo menos que se diga que lo intentaron.

Sin embargo, incluso estos nobles sentimientos pueden torcerse. El mal es paciente e insidioso. Y, al contrario que nuestro mundo, el Mundo de Tinieblas está lleno de monstruos. Los espíritus se cuelan dentro de seres humanos, animales y en cualquier cosa que pueden y transforman carne, hueso y vísceras hasta convertirlos en monstruos. Bloques de edificios completos, acres de bosques, lagos enteros, cualquier lugar puede corromperse, escupiendo criaturas o absorbiendo la vida y haciendo que decaiga. Los vampiros vagan por las calles de las ciudades y, aunque puede que sean monstruos, al menos son *capaces* de recordar su humanidad

y fingir ser humanos. Pero bestias más extrañas acechan aún en las grietas del mundo y ven a los seres humanos (a la *vida*, de hecho) de la misma manera que nosotros veríamos el último bocado de comida en el plato.

Afortunadamente, el mundo de **Hombre Lobo** también alberga guerreros que están dispuestos a dar su último aliento si eso sirve para que el mundo se regenere. No son incorruptibles, no siempre son nobles, pero probablemente tengan más posibilidades que cualquier otro de tener éxito en la lucha simplemente porque pueden luchar contra la degradación en sus mismos términos.

Estos guerreros son los Garou, y vas a convertirte en uno de ellos.

Atrapados entre mundos

Los hombres lobo son criaturas de muchos mundos. Pueden caminar entre la muchedumbre de la humanidad, indetectables, completamente capaces de mezclarse (al menos durante un corto período). Pueden tomar forma de lobos y ser parte de una manada, cazando las pocas presas que les ha dejado la humanidad y cantando su amor a la Luna. Aun así los Garou tienen su propia cultura, con una tradición oral y una sociedad rica y compleja que data de los tiempos de la Prehistoria. La mayoría de los hombres lobo están cómodos, al menos en cierta medida, en todos esos mundos.

Algunos prefieren vivir como humanos, pero esta vida es frustrante, como poco. Más de siete mil millones de humanos pueblan la Tierra. Cualquier hombre lobo puede tratar de vivir entre ellos, pero las ciudades modernas tienen muchos peligros para los Garou. La presencia de lo antinatural despierta sus instintos salvajes, y las ciudades combinan superpoblación, materiales artificiales y polución para formar una mezcla que es la definición misma de lo antinatural.

Un hombre lobo puede tratar de escapar al mundo natural pero, gracias a la devastación ecológica, la naturaleza virgen está mermando. Los hombres lobo son muy conscientes de que el número de lobos en el planeta mengua rápidamente. La gente normal odia y teme a los lobos, los visualiza como villanos en los cuentos de niños, como una amenaza para los granjeros y una presa para los cazadores. Los lobos fueron antaño uno de los mamíferos más extendidos del planeta. Ahora, debido a siglos de caza y persecución, sólo unos pocos lugares de la Tierra contienen poblaciones de lobos fuertes y sanas. El lobo no tiene lugar donde esconderse.

No importa cómo o dónde vivan, los hombres lobo luchan por sobrevivir. Atrapados entre mundos, deben elegir entre dos extremos: cazar en infiernos urbanos o explorar la naturaleza en constante cambio.

Infierno urbano

Las opiniones de los Garou acerca de las ciudades varían, pero pocos las ven favorablemente. Las ciudades son nidos de alimañas o templos casi indestructibles dedicados al poder del Wyrm. La gente que vive en ellas es miserable, y esa miseria se transforma en desprecio apático por el resto del planeta. Los habitantes de las ciudades saben que podrían hacer mucho por la salud de la Tierra con muy poco sacrificio. Pero no les importa, así que siguen ensuciando, contaminando y creando más basura de la que puede soportar el planeta. Su orina está cargada de toxinas por todas las pastillas que ingieren, que son arrojadas a los ríos, los lagos y, finalmente, hasta los océanos del mundo. Algunos Garou creen que las ciudades pueden redimirse y que los grandes lugares de asentamiento de los humanos pueden ser, de hecho, un buen lugar para comenzar esta campaña. Otros hombres lobo preferirían verlas arder hasta los cimientos. Si la humanidad puede resurgir desde las cenizas que así sea, pero la especie al completo hace tiempo que ha perdido sus derechos.

Las ciudades tienen una gran densidad de estímulos sensoriales y eso vuelve locos a los Garou. El aire huele mal. Música, coches, bocinas y el estruendo constante de los televisores y radios hacen que cualquier intento de orientarse mediante el oído resulte imposible. Miles de personas caminan por las calles, sus caras enterradas en sus teléfonos, inconscientes de los depredadores que las rodean. Para un hombre lobo, cuyos instintos le dicen que un animal que no esté atento es un animal a punto de morir, las ciudades son frustrantes hasta el límite de la locura.

Dos Tribus de Garou no solamente viven en las ciudades, sino que medran en ellas. Tanto los Roehuesos como los Moradores del Cristal reverencian a los espíritus de la jungla urbana a su modo, y han encontrado que las ciudades son tan ricas y diversas como cualquier bosque. Sin embargo, para muchos hombres lobo, ir a la ciudad es un cambio de paradigma completo, uno que no todos los Garou pueden manejar.

Naturaleza primaria

Los hombres lobo urbanos señalan que los animales salvajes se ven atraídos por los asentamientos humanos, así que allí debe de haber algo que merezca la pena. Los Garou Lupus responden que estos asentamientos proveen luz, calor, comida fácil y refugio. Eso no hace que sean seguros, sólo más cómodos que los lugares salvajes.

A los lugares salvajes del mundo no les importa que los hombres lobo los reverencien. Una zona de arenas movedizas o una ola de frío matará a un hombre lobo sin ninguna deferencia por la vida de lucha del Garou para defender el mundo natural. Los animales responden a sus propias necesidades básicas y no se preocupan por la moralidad o la lógica.

Además de las preocupaciones generales de satisfacer las necesidades básicas en entornos salvajes, los páramos del Mundo de Tinieblas no están más libres de peligros sobrenaturales que las ciudades. Criaturas de tiempos remotos acechan en bosques y selvas. Antiguos espíritus encerrados por Theurge u otros sabios en eras pretéritas a menudo están tan sólo a unas pocas paladas de excavadora de alzarse para sembrar el caos nuevamente. Ni siquiera los hombres lobo conocen todos los secretos que contiene la naturaleza.

El mundo espiritual

Más allá del mundo físico (el de la sangre, el asfalto, los bosques y la vida) existe otro de espíritus y efimeria, que los



hombres lobo llaman *Umbra*, accesible para cualquier hombre lobo, aunque eso no significa que lo entiendan. Todo tiene un espíritu y, en la Umbra, los espíritus del viento y del agua se mezclan con los espíritus del plástico y del petróleo mientras que los espíritus de ira e innovación los vigilan desde los márgenes (o, quizás, desde los espíritus de los márgenes). La Umbra inmediata es un extraño reflejo del mundo físico, pero se puede caminar más profundamente en este terreno espiritual. Las profundidades de la Umbra pueden explorarse y aprenderse, pero nunca dominarse ni cartografiarse. Pobre de la manada de hombres lobo que se vuelva demasiado confiada.

Rabia y Gnosis

Todo acerca de los hombres lobo representa una dualidad: lobo y hombre, ciudad y naturaleza, deber y pasión, Rabia y Gnosis. La Rabia es la furia primaria de un hombre lobo, lo que lo conduce a la victoria en la batalla y alimenta su deseo de vencer en la guerra contra el Wyrm. Es su reacción física, visceral, a cualquier cosa, hasta la más nimia que lo moleste, y es lo que los hace peligrosos. Un hombre lobo es un barril de pólvora en el mejor de los días y, con el planeta muriendo lentamente, esputando enfermedad y veneno con cada resuello, los hombres lobo no tienen días buenos.

La Gnosis, por su parte, es la fe del hombre lobo: su aprecio por los misterios del mundo y su adoración a los espíritus. Es lo que les permite forjar amistad con el Tótem de su manada y aprender los Dones de los efiméricos seres de la Umbra. A pesar de que no es tan peligrosa de manera inmediata como la Rabia, la Gnosis tiene sus propios problemas. Si un hombre lobo ignora lo mundano por lo sublime durante demasiado tiempo, puede extraviarse en la Umbra, perdiendo su lado físico hasta que sólo quede un espíritu.

Caminando entre mundos

El mundo de los hombres lobo es duro, pero esta dureza contrasta con los grandes actos de sacrificio y heroísmo. Simplemente, los hombres lobo luchan y mueren por sus creencias. Son los guerreros que luchan con colmillos y garras contra horribles abominaciones, los místicos que cazan el mal con artes sobrenaturales. Algunos sabios guerreros emplean incluso métodos más extraños, como trucos callejeros, activismo político y astutas intrigas. No importa qué tácticas escojan, los hombres lobo caminan entre dos mundos: la realidad del violento mundo físico y el misterio del enigmático mundo espiritual.

Allá donde corran (en las ciudades, en la naturaleza e incluso en el mundo espiritual) los hombres lobo se enfrentan al mismo sino arrollador. El mundo se muere, y su destino es definitivamente trágico. De hecho, muchos de sus místicos proclaman que éstos son los Días Finales. El Fin de los Tiem-

pos, cuando toda la creación se deshará finalmente, está aquí. Mientras muere la luz, los héroes Garou están dispuestos a sacrificarlo todo para detener a la oscuridad. Vivimos en la era del Apocalipsis. Si ésta va a ser la Última Batalla, entonces los Guerreros de Gaia están preparados para vencer o morir con una maldición en sus labios y sangre en sus dientes.

Historia mítica

Mirando el modo en que el mundo acaba, muchos sabios Garou se preguntan "¿Cómo llegamos a esto?". Los cuentacuentos del Pueblo pueden dar una respuesta.

Hace mucho tiempo, antes de que los seres humanos registraran el auge y la caída de imperios y civilizaciones y lo llamaran "historia", los hombres lobo eran los amos del mundo natural. Creados por Gaia para ser los protectores del mundo, pasaron sus dones a sus hijos. Algunos eligieron aparearse con la humanidad, favoreciendo su inteligencia y adaptabilidad. Otros escogieron pareja entre los lobos, abrazando su mentalidad de manada y tenacidad. Los Garou actuaron como un control sobre el crecimiento de la población humana, pero también protegieron a la humanidad. Trataron de enseñarle a vivir en armonía con el mundo y a encontrar el equilibrio.

¿Qué sucedió entonces para que la humanidad acabara tan… *mal*? Cada Tribu de hombres lobo tiene su propia explicación para eso, pero en lo que están de acuerdo es en que los Garou se volvieron extremadamente agresivos en su vigilancia de la humanidad. Esa época, llamada Impergium, fue un tiempo de violencia y terror. La humanidad acabó aterrorizada ante la naturaleza salvaje y los lobos en particular; este horror los sigue incluso hoy en día, para disgusto de los Garou. Los humanos se reunieron en asentamientos para mantenerse a salvo durante la noche. Esos asentamientos se convirtieron en comunidades agrícolas y después en ciudades. Y, durante ese tiempo, los Garou se internaron en las comunidades y se llevaron a los más débiles (o a los más heréticos, o a los menos reverentes: el criterio para decidir quién moría bajo la Luna nunca fue grabado en piedra).

Algunos hombres lobo cuentan la historia de forma un poco diferente. Dicen que reunirse en comunidades no fue en absoluto una idea de la humanidad. Fueron los hombres lobo quienes los empujaron a crear esos grupos, esos *rebaños*, para poder vigilar su ganado de cría. La humanidad desarrolló la agricultura y, finalmente, las ciudades como respuesta a esto; si no fuera por los Garou, aún serían una especie nómada.

Las historias de los Garou son tradiciones orales, parte historia y parte leyenda, así que la "verdad" no está clara. Independientemente de cómo sucediera, una vez la humanidad se percató de que podía construir muros para mantener fuera a los hombres lobo, los Garou terminaron con el Impergium. Por desgracia, la humanidad no fue la única especie que sufrió bajo los colmillos de los hombres lobo.

La Guerra de la Rabia

Los hombres lobo no son los únicos cambiaformas del mundo. Gaia otorgó su don a muchos animales y a cada uno de esos *Fera* le confió una tarea especial. Los Garou serían los protectores del mundo. Los hombres cuervo lo observarían todo, aprendiendo cuanto pudiesen. Los hombres jabalí eliminarían la corrupción y el veneno de raíz antes de que tuviera oportunidad de asentarse. Los hombres coyote harían elaboradas bromas y forzarían al resto de cambiaformas a cuestionarse aquello que creían.

En algún lugar del camino, los hombres lobo o bien decidieron que podían desempeñar todos los deberes del resto de los Fera o, simplemente, perdieron el control sobre su Rabia. Partieron a la guerra, cazando y matando a los hombres rata y los hombres murciélago, los hombres cocodrilo y los hombres oso, mandando lejos de las costas a los hombres tiburón y haciendo volar a los hombres cuervo hasta lugares que los Garou no podían alcanzar. Los hombres lobo llegaron a acabar con especies enteras y redujeron el número de las demás, de manera que, en este Fin de los Tiempos, la mayor parte de los Garou los conoce únicamente como leyendas.

Los hombres lobo vencieron en la Guerra de la Rabia, pero puede que les haya costado todo. Si el resto de los Fera estuvieran vivos, si hubieran permanecido intactos y capaces de realizar sus tareas, el Wyrm nunca habría ganado la posición que tiene ahora en el mundo. Pero los Garou no estaban capacitados para realizar las tareas que llevaban a cabo los Fera y, mientras se mantenían ocupados "ganando" la Guerra de la Rabia, la humanidad encontró su propia voz y su propia fuerza.

El Concordato

Ningún hombre lobo sabe cómo la humanidad descubrió el secreto de la plata, pero saben demasiado bien cuál fue el resultado. Hace tiempo, hacia finales de la Guerra de la Rabia, la humanidad decidió que había vivido temerosa de la noche durante demasiado tiempo. ¿Los ayudaron en este camino otras fuerzas sobrenaturales? ¿Les otorgó Gaia la inteligencia y la voluntad que no habían poseído hasta el momento? De nuevo, nadie lo sabe; y tampoco importa. De algún modo, la humanidad no sólo obtuvo el coraje para luchar contra los Garou, sino también los medios para hacerlo. Aún dañados por la Guerra de la Rabia y diseminados, los Garou perdieron terreno y comenzó un gran e importante debate.

Algunos hombres lobo sentían que la humanidad estaba, si no justificada, al menos comprensiblemente enojada. Después de todo, los Garou habían estado matándolos con impunidad durante siglos. Quizás los Garou deberían haberse acercado a la humanidad con más compasión, enseñándole a respetar a Gaia. Otros hombres lobo gruñeron que la humanidad se había excedido gravemente de sus límites y merecía ser exterminada por completo. Muchos hombres lobo aullaron pidiendo algún tipo de retribución, sólo para enseñar a la humanidad su sitio. La ética de muchas de las Tribus modernas puede encontrarse en las actitudes de cada una con respecto al fin del Impergium.

Los hombres lobo lucharon durante meses, pero finalmente alcanzaron un acuerdo llamado el Concordato. Dejarían que la humanidad actuara libremente, evitando la presencia abierta en el mundo de los hombres y tratando de guiarlos y observarlos desde las sombras. No matarían

con impunidad, sino que mantendrían su propia sociedad separada de la humanidad. Continuarían tomando parejas entre los más fuertes, más brillantes y mejores humanos, pero nunca más tratarían de guiar el curso de su destino. La civilización de los hombres lobo formó lo que se conoce como el Concordato Occidental y, finalmente, el Impergium terminó. Los hombres lobo se desvanecieron en el inconsciente colectivo de la humanidad.

Sin embargo, nunca desaparecieron completamente. La humanidad recuerda a los Garou, incluso si no cree realmente en ellos. Ninguna persona nace sin un miedo instintivo a la noche y a los monstruos que acechan en ella. La mente humana está programada para ver formas en las sombras y escuchar aullidos en el viento… y no es simplemente cosa de la genética. Los hombres lobo inculcaron ese miedo en la humanidad a través de siglos de depredación. Sólo ahora, cuando la población de lobos disminuye y las últimas tierras vírgenes del mundo son descubiertas, explotadas y saqueadas, se percatan los Garou de la enormidad de sus errores.

Guerras luchadas y guerras perdidas

La humanidad se ha extendido desde sus asentamientos como la mala hierba en una pradera, y los Garou la han observado. Lucharon contra el Wyrm siempre que fue necesario, pero durante muchos años el Wyrm y la Tejedora fueron amenazas relativamente ocasionales. Los hombres lobo se hirieron luchando entre ellos más a menudo que contra nada que pudiera lanzarles el Destructor. Los clanes lucharon por los mejores territorios de caza, por los Túmulos más poderosos o, simplemente, por la gloria del combate. Una Tribu luchó contra otra, así como los humanos formaron naciones para guerrear contra otras naciones. De forma lenta pero segura, los hombres lobo acabaron identificándose con culturas humanas. Esto tan sólo proporcionó cierto rumbo para las guerras entre clanes o Tribus.

La historia de los Garou es un rico tapiz de poderosos héroes y trágicos errores. Muchas de las leyendas que aún cuenta la humanidad tienen análogos en la tradición de los hombres lobo. ¿Cuál es "verdadera"? ¿Fue Beowulf un poderoso guerrero que luchó contra un monstruo o un Colmillo Plateado que venció a una criatura del Wyrm? ¿Llamó Elías a osas para asesinar a los hijos de quienes se burlaron de él en nombre de Dios o fue una monstruosidad no muerta que fue derrotada finalmente por los Caminantes Silenciosos? Cada una de las Tribus del Pueblo tiene leyendas que los pintan como virtuosos, valientes y justos. Asimismo, las Tribus cuentan historias acerca del resto de Tribus que pintan a sus rivales bajo una luz menos amable.

No obstante, los Garou están de acuerdo en algunos momentos históricos.

El nacimiento de las ciudades

Si hubo un momento en toda la historia humana en el que los Garou pudieron haberse establecido como la especie dominante, probablemente fue el momento en el que los humanos construyeron refugios unos cerca de otros para permanecer en un mismo lugar. Se podría rastrear el origen de la agricultura, las carreteras, el comercio y, por último, la burocracia, la superpoblación, la pobreza y todas las cosas que vienen de la vida urbana hasta ese momento. Los historiadores entre los Garou dicen en broma que la Tejedora ganó el día en que los humanos construyeron la primera carretera.

La historia oral de los Garou data de las primeras ciudades; narra historias de Babilonia, Uruk y, después, Roma. Cuentan, una vez tras otra, las leyendas acerca de cómo las Arañas de la Urdimbre pasaron en pocos años de ser sirvientes menores del orden y la construcción a transformarse en enloquecidas y abotargadas criaturas empeñadas en convertirlo todo a su alrededor en piedra y ley. Lo peor es que los antiguos cuentos de estas ciudades dejan muy claro que la Tejedora no fue la única criatura que se fortaleció gracias a la decisión de la humanidad de construir nidos. Los vampiros aman la densidad de población; hace más fáciles su depredaciones y los ayuda a camuflarse. Espíritus que simplemente no habían existido hasta entonces podían alimentarse indefinidamente de los sentimientos y eventos de una ciudad, y esto incluía a las Perdiciones.

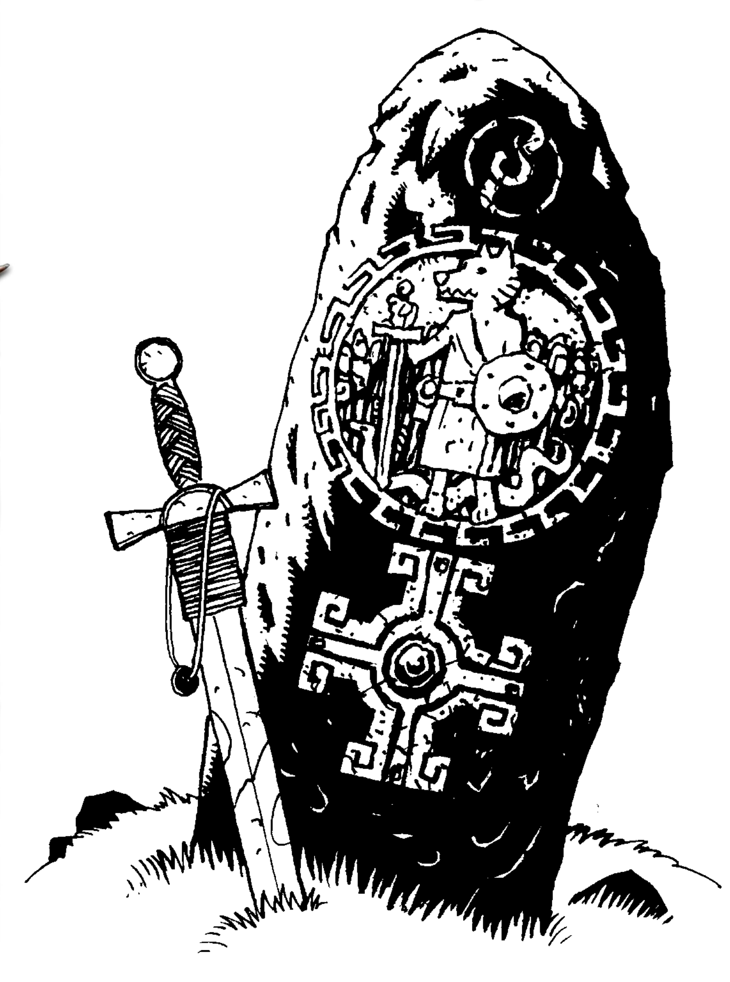
Si los Garou se hubieran alzado y arrasado cada asentamiento humano, ¿habrían salvado el mundo? Los Garou modernos en ocasiones hablan poéticamente acerca de este paraíso puro en el que la humanidad nunca abandonó sus raíces de cazadores-recolectores. Los Moradores del Cristal no suelen molestarse en responder a esta fantasía cuando la dicen los Garou Lupus, pero recuerdan a los Homínidos que sin la civilización no existiría ninguna de las comodidades que encontraban tan confortables antes de que Gaia los llamara a su servicio.

Aún más, los Garou se *aparearon* con los ciudadanos de Babilonia. Los Colmillos Plateados se jactan de que varias de sus familias pueden remontar su linaje hasta Roma, y los Caminantes Silenciosos (aunque es un tema doloroso) dicen tener sangre real de Egipto. Los hombres lobo nunca han tenido ningún problema para escoger parejas de entre los más fuertes, más inteligentes y mejores de la humanidad; y, en los primeros días de la civilización, aquellas personas fueron quienes construyeron las ciudades. Incluso si los Garras Rojas instaron a la completa destrucción, lo que probablemente hicieron, la situación no era tan sencilla.

La Caída de los Aulladores Blancos

Los Aulladores Blancos fueron una Tribu de Garou conocida por enviar a sus Cachorros a los más profundos pozos del Wyrm para combatir al mal que allí moraba. Valientes, firmes y no muy cautos, los Aulladores reclamaban su territorio tribal en lo que hoy es Escocia. Su Parentela fueron los pictos, las gentes nativas de la región.

Durante años, su hábito de enviar a jóvenes Garou a combatir a los más profundos pozos del Wyrm se cobró su precio. Según su poder tribal disminuía, su Parentela humana perdía influencia sobre sus tierras natales. Finalmente, en el siglo I, los Aulladores Blancos al completo descendieron a las peores partes de la Umbra, supuestamente para matar al Wyrm golpeando en su corazón.



Los Aulladores Blancos nunca emergieron. Lo que surgió fue una Tribu de hombres lobo rotos, locos, llenos de tumores y completamente mezquinos. Eran los Danzantes de la Espiral Negra y llegarían a ser los más fieles servidores del Wyrm y los enemigos más odiados de los Garou.

El Pueblo cuenta historias acerca de los Aulladores Blancos en los tiempos actuales, pero ningún hombre lobo vivo se ha encontrado con ninguno ni tiene conocimiento sobre lo que soportó la Tribu ni de cómo realizaban sus rituales. Los Garou aún idealizan de manera romántica la valentía y fortaleza de los Aulladores porque no desean admitir que llevar la lucha hasta el Wyrm es algo más que una misión suicida. Es también una oportunidad del enemigo para reclutar.

Las profecías de Sombra

En los siglos XII y XIII, diez Tribus de hombres lobo luchaban por la posición, el poder y la gloria por toda Europa. La Tribu que finalmente se transformaría en los Moradores del Cristal aún se llamaba los Protectores del Hombre, mientras que las Tribus Puras y los Contemplaestrellas no se reincorporarían a la Nación Garou hasta pasados muchos años. Los Garou lucharon contra el Wyrm y sus esbirros, naturalmente, pero aún existían vastas extensiones de tierra y manadas de lobos en Europa y era posible que un clan de hombres lobo estuviera años sin enfrentarse a una seria amenaza por parte del Wyrm o la Tejedora.

En 1230, un Theurge Garra Roja llamado Canciones de Sombra emergió de la Umbra y viajó por toda Europa, deteniéndose en cada clan por el que pasaba y entregando diez profecías para diez Tribus. En ese tiempo, las profecías de Sombra no parecieron inmediatas o importantes (se referían a graves eventos en el futuro) pero Canciones de Sombra no fue concreto acerca de *cuándo* serían relevantes estas visiones en el futuro ni, de hecho, acerca de cualquier detalle en absoluto. Simplemente, las repetía y se marchaba, y nunca más se supo de él.

En tiempos modernos, unos pocos historiadores Garou recuerdan que existieron estas profecías, y los cronistas de los Colmillos Plateados y de los Señores de la Sombra supuestamente tienen transcripciones de todas ellas. Pero ninguna Tribu o clan puede ponerse de acuerdo sobre si las profecías se cumplieron, si las Tribus hicieron lo que se suponía que debían de hacer, o si, para empezar, las profecías eran ciertas. Sin embargo, a medida que el Wyrm se hace más poderoso, un pequeño grupo de hombres lobo se pregunta si no se podrían encontrar algunas respuestas en estas visiones.

La Caída de los Croatanos

Los Croatanos fueron una vez una Tribu de Garou, situados junto a los Uktena y los Wendigo como las denominadas "Tribus Puras". Honorables y justos, protegieron a su pueblo de la amenaza de la enfermedad y la invasión tan bien como pudieron cuando el hombre blanco llegó a las Américas.

A pesar de que podrían haber sobrevivido como hicieron sus Tribus hermanas, escogieron luchar contra una de las manifestaciones del Wyrm: el Devorador-de-Almas. Esta criatura obtuvo suficiente poder del hambre y la enfermedad rampante en el Nuevo Mundo para romper la Celosía y entrar en el mundo físico.

En la colonia de Roanoke de la costa de Carolina del Norte, los Croatanos se sacrificaron al completo para proteger sus tierras natales de ese monstruo. La Tribu desapareció en una sola noche, pero, al contrario que los Aulladores Blancos, los Croatanos no fueron corrompidos o forzados a la servidumbre. Por qué y cómo sucedió esto es alimento para miles de canciones de los Garou, pero el resultado es simple: los Croatanos perecieron, dejando tras de sí tan sólo algunas marcas para probar su existencia. A día de hoy, el nombre "Croatano" se pronuncia con gran reverencia, especialmente entre los Wendigo y Uktena. Aunque la destrucción de los Croatanos es trágica, aún da esperanza a los Garou. Después de todo, si se puede matar al Devorador-de-Almas, puede que el Wyrm mismo pueda caer, aunque el trabajo se lleve la vida de todos los Garou.

La Guerra de las Lágrimas

El continente australiano sufrió por culpa del contacto con otras tierras, sobre todo en lo que concierne a sus pueblos nativos. Mientras los europeos introducían especies extranjeras e invasivas en Australia, alterando irreparablemente el ecosistema, los Garou descubrieron a los licántropos nativos, los Bunyip. Esta Tribu de Garou obtenía

su Parentela lupina de los tilacinos o lobos de Tasmania. Más pequeños que otros hombres lobo, sirvieron como los protectores de la Umbra de Australia, a la que llamaban “Tiempo del Sueño”, hasta donde alcanzaba su memoria.

Pero, como sus primos humanos, los Garou extranjeros cometieron horribles errores. Los Danzantes de la Espiral Negra los manipularon para que declararan una cacería contra los Bunyip, y los hombres lobo europeos, más numerosos y en comparación más fuertes, los cazaron y masacraron. Sólo después de que el último Bunyip hubo muerto, los Danzantes revelaron su papel en la Guerra de las Lágrimas y en la destrucción de otra de las Tribus.

La Revolución Industrial

A medida que la humanidad aumentaba su dependencia de la mecanización y la industria, las telarañas de la Tejedora se hacían más fuertes. Fábricas y talleres eran objetivos comunes para manadas en busca de gloria, pero a menudo eran trampas mortales. Poderosos espíritus de la Tejedora hilaron telarañas de hierro alrededor de distritos enteros y cada trabajador les servía como ojos y oídos. El Wyrm no estaba muy lejos, ya que la miseria y pobreza de los desafortunados trabajadores, por no hablar de la avaricia y egoísmo de los supervisores, alimentó los apetitos de las Perdiciones y de otros sirvientes del Corruptor. En la Era Industrial, los Garou se enfrentaron a enemigos que no podían matar. El enemigo no era un monstruo o un espíritu; era un movimiento y un creciente sentimiento de apatía entre la gente.

El Salvaje Oeste

Australia, por supuesto, no fue el único continente que vio invasores, tanto humanos como Garou. Los europeos se expandieron a través de Norteamérica como una plaga de cucarachas, reclamando cualquier territorio que les gustara y expulsando a los nativos. Y, por mucho que a los hombres lobo les guste pensar que están por encima de la filosofía humana y sus ansias expansionistas, la Camada, los Fianna, los Señores de la Sombra, los Colmillos Plateados y los Moradores del Cristal (llamados Jinetes de Hierro por aquel entonces) estuvieron junto a su Parentela humana. Lucharon contra los Garou nativos, expulsándolos de sus clanes y alejándolos de sus Túmulos, reclamando los lugares de poder que las Tribus Puras habían poseído durante siglos.

El Oeste sin ley fue un campo de batalla durante décadas. Los Garou nativos americanos y europeos se enfrentaron unos con otros, contra los cazadores humanos que sabían la verdad sobre los aullidos en la noche, contra vampiros que seguían a sus rebaños humanos y, por supuesto, contra criaturas del Wyrm felices de poder aprovecharse de la carnicería y el miedo. Sin un orden o gobierno consistente, pocas cosas ponían límites a la violencia de lo sobrenatural.

Por supuesto, la civilización, o al menos la industria, llegó finalmente al Oeste. Los Garou consiguieron crear parcelas de territorio para sus clanes, pero, con el tiempo, más y más de estas áreas fueron sobreexplotadas, machacadas y asfaltadas. Dicho esto, no todos los participantes en el Salvaje Oeste están muertos y enterrados. Espíritus, vampiros y otras criaturas bendecidas con esperanzas de vida sobrenaturalmente largas bien pueden recordar a los Garou que merodeaban por Dodge, Tombstone y Oklahoma, y los descendientes de esos hombres lobo pueden ser objetivos de su venganza.

Convertirse en Garou

Las leyendas cuentan que cualquiera que sea mordido por un hombre lobo se transformará en uno en la siguiente Luna llena. Algunos dicen que la maldición de la licantropía también se transmite a través del maleficio de una bruja o un mago, o incluso por beber agua de la huella de un lobo. Estas historias son el resultado de un confuso encuentro con los Garou o quizás un engaño premeditado por parte de un Ragabash con demasiado tiempo libre.

La verdad es que los hombres lobo nacen, no se hacen. Un hombre lobo es el descendiente de otro hombre lobo, pero nace de la misma estirpe que su madre. Los Garou normalmente no conocen su herencia hasta que llegan a la pubertad, momento en el que llega el Primer Cambio del Cachorro. Esto sucede mucho más tarde en los Garou Homínidos que en los Lupus, pero siempre es un golpe terrible y traumático.

Por supuesto, sería más fácil si un hombre lobo pudiera aparearse con un ser humano o un lobo y supiera con seguridad que sus hijos o cachorros se convertirán en Garou. Pero no es tan simple: el hijo de un hombre lobo y un ser humano normal tiene aproximadamente una posibilidad entre diez de sufrir el Cambio. El hijo de dos hombres lobo siempre es Garou, pero tal emparejamiento viola la Letanía y acarrea otra serie de problemas (ver Metis, más adelante).

Parentela

Normalmente el hijo de un hombre lobo sólo porta el gen de los hombres lobo. A estos portadores se los llama *Parentela*. Pueden ser humanos o lobos, pero en cualquier caso disfrutan de un reconocimiento especial (aunque no siempre agradable) en la sociedad de los hombres lobo.

Algunas Tribus miran a su Parentela como a hijos reverenciados, ya que podrían Cambiar en cualquier momento (lo más común es durante la pubertad, pero no es inaudito que un Garou experimente su Primer Cambio como adulto). Estos hombres lobo cuidan de su Parentela, manteniéndola a salvo de enemigos sobrenaturales y cerca de la familia para que, si Cambian, puedan unirse a la Sociedad Garou con las menores molestias. Otras Tribus ven a su Parentela como ganado para crianza. Pocos de ellos Cambian, y aquéllos que lo hacen no van a obtener ningún beneficio de que los mimen. Las Tribus que ponen más énfasis en la familia (los Colmillos Plateados, los Señores de la Sombra, la Camada de Fenris y los Fianna) son quienes, con mayor probabilidad, imponen mayores restricciones a su Parentela. Asimismo, los Roehuesos, los Hijos de Gaia y los Moradores del Cristal posiblemente elijan pareja en base al amor o al deseo, en lugar de tratar de maximizar sus oportunidades de

tener descendencia auténtica. En cualquier caso, casi todas las Tribus tienen que admitir, llegados a este punto, que todo hombre lobo que vaya a luchar en la Última Batalla probablemente ya haya nacido.

La Parentela lupina, sin embargo, es un caso especial. Con la población de lobos disminuyendo y tan pocos Garou en posición de encontrar una pareja lupina, la Parentela lobuna es especialmente apreciada. Los Garras Rojas, obviamente, son los más cercanos y protectores con su Parentela, pero casi todas las Tribus están más que dispuestas a luchar, cazar y matar en nombre de estas parejas simplemente porque quedan muy pocas.

Mientras que las manadas de lobos que incluyan Parentela en su seno normalmente disponen un poderoso espíritu o incluso un Garou protector (posiblemente incluso una manada, si la Parentela merodea en un territorio que incluya un Túmulo u otro lugar importante), los Garou suelen asignar un observador espiritual a su Parentela humana. Este espíritu se llama *Rastreador de Parientes* y su misión es alertar a los Garou si el Pariente sufre el Cambio. Este sistema funcionaba mejor antes de que la población humana aumentara tanto y antes de que el Wyrm estableciera una firme influencia en el mundo. Los Rastreadores de Parientes no son infalibles: muchos de ellos ni siquiera son muy inteligentes y pueden distraerse, se los puede engañar o simplemente destruir antes de que lleven a cabo su deber.

Cachorros

El término "Cachorro" se refiere, en la sociedad Garou, a un hombre lobo que, o bien no ha Cambiado aún, o todavía no ha aceptado su lugar como Garou. La primera aplicación del término sólo se utiliza en retrospectiva, obviamente, ya que, por lo general, no es posible distinguir entre un hombre lobo antes del Cambio y un Pariente. Existen rumores de que, antaño, Ritos adivinatorios permitían cierto conocimiento acerca de si una cría acabaría Cambiando, pero si estos Ritos existieron alguna vez, se han perdido para los Garou actuales. Lo mejor que puede hacer el Pueblo es vigilar a sus Cachorros y esperar.

El Primer Cambio suele ocurrir alrededor de la madurez sexual, entre los 10 y 16 años para los humanos y aproximadamente a los 2 años para los lobos. Sin embargo, antes del mismo la Parentela es propensa a fuertes respuestas emocionales, arranques de ira, sueños extraños y fijaciones raras que les hace difícil encajar en la sociedad. En la sociedad de los lobos, esto puede conducir a que la Parentela sea expulsada de la manada (aunque, si el Pariente es suficientemente fuerte, a menudo lleva al Cachorro a reclamar una posición de dominio). En la sociedad humana, pueden diagnosticarles erróneamente enfermedades mentales o acabar en correccionales.

De cualquier modo, todo acaba la noche del primer Cambio. Normalmente, el personaje Cambia por primera vez como respuesta a una amenaza o a otro estímulo intenso. Al adoptar la terrible Forma Crinos, el hombre lobo se desahoga con lo que sea que se encuentre en su cercanía tras una vida de frustraciones, rabia y sentimientos reprimidos por sentirse *diferente*.

Si el Cachorro es afortunado, habrá un hombre lobo o una manada que esté cerca y pueda someterlo antes de que cause demasiados estragos. Si no tiene suerte, Cambia solo y debe de encontrar una manera de calmarse antes de descender a una locura irrevocable. En un caso *muy* desafortunado, los hombres lobo que lo encuentren serán Danzantes de la Espiral Negra. Entonces, será empujado a servir al Wyrm antes de que tenga siquiera la oportunidad de saber qué significa.

En tiempos pasados, no era raro que en las grandes ciudades o las amplias zonas boscosas hubiera manadas cuyo único cometido fuera cazar y controlar a Garou que hubieran Cambiado recientemente. Sin embargo, con la amenaza del Apocalipsis y la población de Garou en claro descenso, estas manadas especializadas son raras. Como mucho, un Theurge solitario puede tratar de manejar a todos los Rastreadores de Parientes de una zona, pero en general, ésta es una tarea para la que ya nadie tiene tiempo actualmente. Así, algunos Cachorros desaparecen totalmente o viven sus vidas en un estado de locura bestial, con la única ayuda del Delirio para cubrir sus ataques y con los agentes del Wyrm para aprovecharse de ellos.

A veces, un Rastreador de Parientes, un hombre lobo o un espíritu amable identifica a un Garou antes del Cambio. En ese caso, los Garou pueden rescatar (o secuestrar) al Cachorro antes de que éste suceda. En cierto modo, ésta es la situación ideal, porque permite que el Cambio tenga lugar bajo condiciones más o menos controladas. Sin embargo, algunos hombres lobo sienten que la destrucción y carnicería que acompañan a la Rabia proveniente del Primer Cambio son exactamente lo que los jóvenes Garou necesitan para comprender sus nuevas vidas.

Mayoría de edad

Una vez se encuentra al Cachorro, los Garou que lo rescatan lo llevan a un clan. Allí se prepara para su Rito de Iniciación. Parte de esta preparación consiste en aprender las costumbres de los Garou comunes a todas las Tribus: la Letanía, caminar de lado, controlar el Cambio e incluso aprender un Don de un espíritu. El Cachorro también debe aprender acerca de las Tribus (un proceso siempre matizado por el punto de vista de los Garou que lo encontraron) y decidir a cuál desea unirse. En algunos casos, se espera la pertenencia a cierta Tribu concreta. Un Cachorro puede tener Pura Raza de una u otra Tribu, y algunas de ellas son meticulosas a la hora de mantener sus linajes. En estos casos, la pertenencia a la Tribu no está sujeta a elección.

Cada Tribu tiene sus propias costumbres a la hora de marcar el paso a la edad adulta de un Cachorro. Los Garou señalan la mayoría de edad de un Cachorro mediante el Rito de Iniciación, una búsqueda peligrosa y mortal que prueba la fuerza y sabiduría de un hombre lobo hasta sus límites. El Rito es más que la transición a la madurez. También muestra a los mayores que el Cachorro es digno de pertenecer a una de las Tribus. Hasta que no complete la búsqueda, no pertenecerá a ninguna de ellas, ya que no se habrá probado merecedor de ello.

Existen dos opciones. El hombre lobo puede acercarse solo a su Tribu. Una vez lo haga, los Ancianos de la Tribu pueden encomendarle una tarea especialmente apropiada para su clase. Las búsquedas de visión solitarias se basan en antiguas tradiciones tribales. No obstante, los Ancianos suelen mandar al Cachorro a un lugar en el que se reúnan muchos hombres lobo. Allí, el Cachorro deberá esperar hasta que varios Cachorros más estén preparados para embarcarse juntos en una búsqueda. En este caso, el ritual también es una prueba de la capacidad de los Cachorros para trabajar juntos y resolver sus diferencias. Después, pueden decidir juntarse en una misma manada. En todos los casos, los Ancianos envían espíritus para vigilar a los solicitantes, aunque sólo sea para verificar la grandeza de sus gestas. Una vez vuelven los Cachorros, pasan a ser Cliath, se unen formalmente a sus respectivas Tribus y aprenden los primeros Dones tribales.

Razas

La verdadera naturaleza de un hombre lobo se forma mucho tiempo antes de su Primer Cambio. Si uno de sus padres es humano, crecerá en la sociedad humana, aprendiendo las costumbres de los hombres. Si uno de sus padres es un lobo, será criado por lobos y la sociedad humana será un misterio para él. En casi todos los casos, uno de los padres será un Garou. Que la Forma natural de la madre sea humana o lupina determinará su *Raza*. También es posible que nazca un hombre lobo de dos padres humanos o que sea la cría de una pareja de lobos si la sangre Garou es fuerte en la familia. Sin embargo, como hemos mencionado, las probabilidades de que esto suceda son mucho menores. Existen tres Razas en la sociedad Garou: *Homínido*, *Lupus* y *Metis*.

Homínido

Un hombre lobo Homínido crece en la sociedad humana, pero nunca llega a integrarse realmente en ella. Los hombres lobo antes del Cambio, como hemos mencionado, son propensos a problemas de comportamiento y rarezas sensoriales que los hacen extraños. Entienden que la sociedad humana tiene unas normas y un conjunto de ciertas expectativas, pero a menudo las encuentran extrañas, injustas e incluso molestas. Algunos lo ocultan mejor que otros, pero el resultado final es que, cuando finalmente llega el Cambio, entre la sangre, la muerte y la Rabia, una parte del hombre lobo siente alivio al encontrarse al fin con su Pueblo.

Esto no quiere decir que la transición sea fácil. Años de educación y adoctrinamiento en el mundo humano tardan en desaparecer, y el cómo ha sido criado un hombre lobo puede marcar una gran diferencia. Si, por ejemplo, el padre o la madre del hombre lobo era Parentela (y lo sabía), el Cachorro podría tener las cosas un poco más fáciles. Puede que el padre Pariente no se lo haya revelado todo, sino que simplemente haya inculcado a su hijo el amor y el respeto por el mundo natural. Entender, incluso en términos abstractos, que Gaia puede ver y sentir lo que hace la gente, puede hacerlos sentir menos culpables y atenuar el horror que acompaña al Cambio y que el Garou vea exactamente cuánto daño están haciendo los humanos a la Madre Tierra.

No obstante, algunos Garou sienten que, aunque los humanos casi han asesinado al planeta, también son la única especie de éste que puede *salvarlo*. Así, para que los Garou puedan tener un impacto significativo, deben ser capaces de moverse en los círculos humanos. Ya que los hombres lobo Homínidos son los mejor equipados para entender y trabajar en la sociedad humana y que son claramente la mayoría de los Garou, algunos de ellos sienten que deberían ser, por defecto, los líderes de los hombres lobo. Es un tema de discusión en la mayoría de las Tribus, ya que el número dicta los líderes. Pero el efecto de este desequilibrio es obvio. Los Garou están perdiendo el contacto con su sangre de lobo, y esto sólo puede ser el heraldo del desastre para el Pueblo.

Lupus

Un hombre lobo Lupus es el hijo de un lobo y un Garou o, más raramente, la cría de dos lobos Parentela. Es raro, aunque se ha oído hablar de ello, que varios lobos de una misma camada nazcan puros. Actualmente, sin embargo, cada hombre lobo Lupus es una bendición. La ratio de hombres lobo Lupus frente a Homínidos es aproximadamente de uno a ocho.

Los Lupus, como los Homínidos, entienden desde la niñez que son diferentes. Antes del Cambio, los Lupus tienden a ser más inteligentes que sus compañeros de manada, aunque no alcanzan la inteligencia y las capacidades humanas para resolver problemas hasta el Cambio. Una vez sucede, desarrollan la capacidad de pensamiento abstracto y lenguaje simbólico, lo que puede ser o bien un tremendo alivio o bien un terrorífico bombardeo de ideas e información. Cuando un hombre lobo Lupus Cambia, debe de pasar de las preocupaciones relativamente simples de los lobos (comida, agua, refugio, apareamiento) a las consideraciones sociales mucho más llenas de matices de ser Garou, sin olvidarnos del trato con la humanidad.

Tanto humanos como lobos son animales sociales, y el hecho de que la humanidad utilice lenguaje corporal sutil no es, en sí mismo, demasiado chocante. Sin embargo, los pequeños detalles tienden a ser difíciles. Un lobo enseña los dientes para mostrar dominio o iniciar un desafío. Los humanos enseñan los dientes para mostrar que están a gusto unos con otros o indicar placer. Los lobos se saludan oliéndose y los humanos hacen sonidos y se tocan las manos. Cuando un humano va de una cultura a otra debe aprender las costumbres de la nueva cultura o será señalado inevitablemente como extranjero. Los Garou Lupus tienen garantizado ser vistos como forasteros cuando entran en la sociedad humana. Al fin y al cabo fueron, literalmente, criados por lobos.

El lenguaje es una enorme barrera para los Lupus. Los lobos se comunican, pero, incluso si tuvieran lo que se pueda llamar un "lenguaje", no funciona de la misma manera que lo hace el lenguaje humano. Un humano junta una serie de sonidos aleatorios y les asigna un significado, y el Lupus debe aprender primero *ese* concepto antes de acercarse al concepto de "nombre". No es extraño, entonces, que los Lupus se muestren cautelosos y nerviosos entre Garou Homínidos e incluso más entre humanos.

A pesar de su torpeza (y peligro, cuando su miedo viene acompañado de la Rabia natural de los hombres lobo), los Lupus poseen una comprensión del mundo natural que los Homínidos no pueden esperar entender. No idealizan las tierras vírgenes, simplemente las entienden. La naturaleza no tiene un plan, simplemente *es*, y vivir en ella significa conocer sus cambios y sus ritmos. Los Garou Homínidos pueden aprender esto, pero no tienen el instinto que tienen los Lupus.

Los Lupus son muy conscientes de que son una Raza moribunda. Desde su perspectiva, los humanos son los mayores culpables y los Homínidos son sus cómplices. Aunque un Lupus puede elegir unirse a una manada con hombres lobo de otras Razas, unos pocos prefieren pasar tiempo con los de su propia especie. Muchos de estos Lupus pertenecen o bien a la Tribu de los Garras Rojas, conocida por sus políticas genocidas hacia la humanidad, o al menos están de acuerdo con su filosofía. Incluso un Lupus que confíe en los Homínidos de su manada puede verse superado por la llamada de la naturaleza. Puede confiar su vida a sus compañeros de manada pero, aun así, sentir añoranza por la compañía de los lobos.

Metis

La Nación Garou podría tener un verdadero ejército de guerreros en pocos años. La descendencia de dos hombres lobos, al fin y al cabo, *siempre* resulta ser un hombre lobo. Crecen con un conocimiento instintivo de la sociedad Garou y el mundo espiritual, así como una afinidad con el Cambio de Forma. Parece una solución sencilla.

Excepto, claro, por el hecho de que el hijo de dos hombres lobo, un *Metis*, siempre está deformado de alguna manera. Algunos nacen sin un miembro, otros desfigurados y horrendos, y otros incluso nacen locos. Además, estos hombres lobo siempre son estériles, lo que significa que no pueden traspasar el "don" de los Garou. Pese a ello, podría pensarse que, contra el hecho de que el Wyrm destruya el mundo, criar unos cientos de deformes niños guerreros podría ser un negocio rentable. Cruel, sí, pero hay que ver lo que está en juego.

Sin embargo, el mayor desafío al que se enfrentan los Garou Metis no es la deformidad o la esterilidad. Es, simplemente, que miles de años de tradición Garou los marcan como indignos, como abominaciones, como el vergonzoso resultado de la debilidad de dos hombres lobo. En tiempos pasados, tanto los hijos Metis como sus padres eran condenados a muerte o, en el mejor de los casos, al ostracismo y expulsados de sus clanes de origen. En la actualidad, la aceptación de los Garou Metis es común en todas las Tribus excepto entre los Garras Rojas (aunque algunas son más tolerantes que otras). Los Metis pueden, incluso, reclamar posiciones de liderazgo en algunos clanes, lo que habría sido impensable tan sólo unas generaciones atrás. Los hombres lobo tradicionalistas ven esto como un signo de que el Apocalipsis está realmente próximo. Los Garou más progresistas apuntan que a los humanos les llevó mucho tiempo llegar a la noción de que los discapacitados no debían ser simplemente apartados y abandonados para que murieran.

Los Metis nacen en Forma Crinos y pueden sufrir el Primer Cambio en cualquier momento desde su primer año de vida hasta llegar a la pubertad. Por esta razón, son criados dentro del clan, alejados de los ojos humanos. Esto les da la ventaja de estar versados en las tradiciones de la sociedad Garou cuando estén preparados para afrontar el Rito de Iniciación, y no es extraño que puedan aprender Ritos simplemente observándolos (en el supuesto de que les dejen hacerlo).

No obstante, esto no significa que su vida sea fácil. Con pocas excepciones (Moradores del Cristal e Hijos de Gaia, principalmente), pese a que los clanes modernos les permiten vivir, desde luego no los miman. Los Metis pueden verse rechazados por todo el clan; no los expulsan, pero el trabajo de educarlos se considera más un castigo que un honor. Otros clanes apartan tanto al Cachorro como a sus padres, lo que significa que, aunque el joven hombre lobo tiene una familia, sabe que sus familiares están condenados al ostracismo por su mera existencia. Algunos clanes tratan a los Metis más o menos como a auténticos Garou, pero les recuerdan cada vez que cometen un error que podrían matarlos en cualquier momento, simplemente por lo que son.

No es sorprendente, entonces, que los Metis tiendan a ser resentidos y paranoicos. La Letanía los condena expresamente y cualquier recital de la Letanía con un Metis presente es incómodo cuando menos. Muchos Metis crecen amargados y, aunque algunos aprenden a mezclarse entre los humanos, nunca llegan realmente a tener un lugar al que puedan pertenecer.

Formas

Un hombre lobo siempre se siente más cómodo en la Forma en la que nació, lo que se conoce como su Forma de *Raza*. Si le preguntas a un hombre lobo cómo se ve, normalmente su primer pensamiento sea su Forma de Raza. Un hombre lobo nace en su Forma de Raza y la mantiene hasta su Primer Cambio.

Por ejemplo, los hombres lobo Homínidos prefieren llevar piel humana, en gran medida porque son los más capacitados para tratar con la humanidad. Cuando un hombre lobo cambia a su Forma humana, se dice que adopta la Forma *Homínido*. Por contra, los hombres lobo de Raza Lupus prefieren tener colmillos y garras afiladas, pelaje cálido y los sentidos aumentados característicos de los lobos. Cuando un hombre lobo cambia hasta ser un lobo se dice que adopta la Forma *Lupus*. Cuando está en esta Forma es, obviamente, un lobo. Un hombre lobo que trate de hacerse pasar por un "perro salvaje" o bien está loco, o es un desgraciado, o simplemente un bufón.

Un Metis nace en la Forma Crinos, una Forma que está a medias entre Homínido y Lupus. Un hombre lobo adulto en Forma Crinos es una máquina de matar, un enorme monstruo de tres metros de altura que avanza imparable hacia la batalla sobre sus dos fornidas patas. La visión misma de uno de ellos conjura imágenes de una era largo tiempo pasada, cuando enormes cambiaformas acechaban la tierra y pastoreaban sus rebaños de cría de humanos.

La Forma Homínido y la Forma Lupus son los dos extremos del Cambio de Forma de los Garou: Cambiar por completo de hombre a lobo por primera vez es una brutal y dolorosa ordalía. Al final, se vuelve algo fácil y los hombres lobo aprenden a hacer Cambios más sutiles. Por ejemplo,



pueden adoptar una Forma a medias entre la Forma Homínido y la Crinos, y otra a medias entre Crinos y Lupus, e incluso (con un gran esfuerzo) cambiar temporalmente una pequeña parte de su cuerpo. Independientemente de su Raza, cualquier hombre lobo puede Cambiar libremente a todas esas Formas, pero siempre estará más familiarizado con su Forma de Raza. Estas tres pieles, las Formas Homínido, Lupus y Crinos, son las que se usan más habitualmente, y reflejan tres aspectos diferenciados de la sociedad Garou.

Delirio

Si un humano ve a un hombre lobo en Forma Crinos, lo asaltarán un miedo y una locura abrumadoras. El humano podría entrar en pánico y huir, desmayarse, quedarse catatónico o, en las más raras ocasiones, atacar ciegamente al hombre lobo. Los Garou llaman *Delirio* a este fenómeno.

El Delirio proviene de memorias raciales de un pasado remoto reprimidas que vuelven a surgir desde el inconsciente. Debido a que los Garou criaron "rebaños" humanos sistemáticamente durante miles de años, han dañado permanentemente la psique colectiva de la raza humana.

El Delirio puede verse como un tipo de bendición sobrenatural, ya que evita el retorno del horror del mundo primitivo. Los humanos nunca ven a los Garou en Crinos como realmente son. En lugar de ello, racionalizan estos encuentros instintivamente creando elaboradas y terroríficas historias acerca de lo que piensan que vieron. Puede que no vean nada en absoluto, sino que reaccionen a algo que no son capaces de recordar. Gracias al Delirio, la mayoría de los humanos rehúsa aceptar que los hombres lobo son reales, incluso ante pruebas irrefutables. Las memorias raciales son tan profundas que sólo los humanos más raros y resueltos pueden ver una fotografía de un Garou en Forma Crinos y no desecharla inconscientemente como "algún tipo de *fake*".

A pesar de la protección que aporta este miedo, los Garou no pueden permitirse correr riesgos. Los hombres lobo que desatan el pánico del Delirio sin una buena causa son severamente castigados e incluso exiliados. Su supervivencia depende de permanecer ocultos y actuar discretamente; la indiscreción tiene sus consecuencias. Los hombres lobo que cazan en ciudades humanas son reacios a forzar el Delirio sin una muy buena razón. Desde el Concordato han mantenido su existencia en secreto, guardando el Velo, la ilusión de que el mundo sobrenatural primitivo ya no existe. Si, por ejemplo, existiera la más mínima oportunidad de que un hombre lobo hubiera sido filmado cambiando de Forma, los hombres lobo y sus Parientes humanos removerían cielo y tierra para asegurarse de que el vídeo nunca saliera a la luz. Incluso si un humano de entre mil cree en lo que ve, ya serían demasiados. Esto causa ocasionalmente crueles purgas entre personas que han visto demasiado, aunque algunas Tribus (especialmente los Moradores del Cristal

y los Hijos de Gaia) se niegan a que personas inocentes mueran por el descuido de un Garou.

La Parentela no se ve afectada por el Delirio. Poseen sangre Garou, así que ven a sus parientes como son realmente. Algunos hombres lobo eligen mantenerse en contacto con su Parentela y son abiertos con ellos. Así, el Velo no siempre se aplica a la Parentela. Debido a que pueden ver el mundo de los hombres lobo como lo que realmente es, muchos están dispuestos a trabajar con sus familiares. Otros, sin embargo, se vuelven resentidos y amargados por ser los primos pobres a los que llaman los hombres lobo cuando los necesitan, en lugar de ser "auténticos Garou".

Auspicios

En el momento en el que nace un hombre lobo, hereda un antiguo legado. Su Raza formará su visión del mundo y un día su Tribu le enseñará a luchar contra el Wyrm. Su lugar en esa lucha, por otro lado, queda determinado por algo más místico. La fase de la Luna en el instante del nacimiento de un hombre lobo determina su *Auspicio*, el papel que está destinado a desempeñar en la sociedad Garou. Cada hombre lobo posee uno de estos cinco aspectos y recibe dones místicos que lo ayudan a cumplir su papel. Un Garou es más fuerte cuando la fase lunar se corresponde con su Auspicio. La primera vez del mes que un hombre lobo ve su Luna de Auspicio, se ve lleno de vibrante energía. Sin embargo, durante esa fase lunar, el hombre lobo es aún más proclive a sufrir brotes de Rabia.

Luna nueva: Un niño nacido durante la Luna nueva está destinado a ser un maestro del sigilo, los trucos y los engaños. Estos hombres lobo son conocidos como los "Cuestionadores de las Costumbres" y se les concede la capacidad de romper, o al menos doblegar, las normas de la sociedad Garou que a otros hombres lobo no se les permite ignorar. La idea es simple: si un principio no se sostiene cuando se pone en duda, no debería de ser respetado en absoluto. Estos Garou cazan bajo la oscuridad de la Luna, utilizando tácticas para matar a sus enemigos que harían palidecer a otros Garou más honorables. A los Garou nacidos bajo la Luna nueva se los llama *Ragabash*.

Cuarto de Luna: La tenue luz del cuarto de Luna ilumina a los espíritus y a los acertijos que cuentan. Los Garou nacidos bajo este signo son ritualistas, maestros espirituales, chamanes y místicos. Todos los hombres lobo pueden comunicarse con los espíritus, pero los Cuarto de Luna nacen para ello y actúan como emisarios de poderosos seres umbrales, realizando búsquedas en el mundo espiritual y adivinaciones para sus clanes y manadas. Invocan espíritus para que luchen por ellos y los engañan (o derrotan) para conseguir los Dones más impresionantes de los reacios seres umbrales. Estos Garou son los *Theurge*.

Media Luna: El hombre lobo nacido bajo la media Luna es juez y mediador. Atrapados entre extremos (humano y lobo, Garou y hombre, adaptación y tradición, espíritu y carne) estos Garou han de ser capaces de tomar sabias decisiones en beneficio de sus compañeros. Los Media Luna aprenden la Letanía y su interpretación desde su entrada en la sociedad Garou, y se espera que sean mediadores y, cuando sea necesario, que impongan castigos a otros hombres lobo. Son jueces, tanto de sus compañeros Garou como de sus enemigos. La cuestión de si un ser está irremediablemente manchado por el Wyrm se deja a menudo a los Media Luna. A estos hombres lobo se los llama *Philodox*.

Luna gibosa: La amplia, pero no completamente llena, luz de la Luna gibosa brilla sobre los Garou destinados a ser narradores y guardianes del saber. No obstante, estos hombres lobo no son simples actores y comediantes. Mantienen las tradiciones y la historia oral del Pueblo a través de métodos que varían desde cuentos alrededor del fuego hasta presentaciones multimedia, pasando por aullidos a los pies de una montaña. Sus canciones pueden calmar a una manada después de una derrota o llevarlos directos a un frenesí de batalla, y la llamada al combate es el privilegio de los Luna Gibosa. Estos hombres lobo son renombrados por su memoria y su creatividad, y entre el Pueblo se los llama *Galliard*.

Luna llena: La humanidad relaciona la Luna llena con las depredaciones de los hombres lobo por una buena razón. Los Garou nacidos bajo la Luna llena son guerreros espirituales, los más mortíferos y brutales de su especie. Estos hombres lobo suelen ser alfas y líderes de manada, aunque están mejor capacitados para hacer cumplir la Letanía que para interpretarla. Son líderes de guerra, figuras inspiradoras y asesinos sin remordimientos, y se los entrena para el arte de la guerra desde que el Pueblo los encuentra. A un hombre lobo nacido bajo la Luna llena se lo llama *Ahroun*.

Las Trece Tribus

Una vez que un Garou pasa el Rito de Iniciación se le da la bienvenida a una de las Trece Tribus de la Nación Garou. Antes de que complete este Rito, es un Cachorro y es tratado como poco más que un niño. No puede aprender Dones tribales ni recibir los secretos más profundos de la Tribu. Incluso a los Cachorros Metis se les niegan estos conocimientos sagrados; se les agradece que trabajen para el clan, pero no reciben sus privilegios (aunque, en la práctica, los Metis acaban llegando a sus Ritos de Iniciación con mucho más conocimiento práctico sobre la sociedad Garou de lo que lo hacen los Homínidos y los Lupus). Tras el Rito, no obstante, la Tribu enseña a cada nuevo Cliath las tradiciones del mundo.

Cada una de las Tribus proviene de una región del planeta. Cada una tiene su propia patria tribal: un lugar en el mundo en donde siempre ha sido más fuerte. La sociedad y la Parentela de cada Tribu refleja estas diferentes culturas. Durante el antiguo acuerdo del Concordato, las dieciséis Tribus mayores dejaron aparte sus diferencias y comenzaron a desarrollar una sociedad común. Desde entonces, tres Tribus han sido destruidas. Son trece las Tribus que quedan en el Concordato Occidental, y una de ellas tiene serias dudas acerca del futuro de esta situación.

Camada de Fenris: La Camada de Fenris está orgullosa de su herencia escandinava y aún más de su reputación como guerreros sin miedo. No se avergüenzan de su sed de sangre y sus maneras salvajes y tienen un punto de vista supervivencialista. El mismo Fenris es su Tótem tribal.

Caminantes Silenciosos: Los Caminantes Silenciosos fueron exiliados de sus tierras natales en Egipto y actualmente no reclaman patria alguna. Corren de un lugar a otro, sirviendo como mensajeros y exploradores de los Garou. Pero los hijos de Búho nunca olvidan que fueron dioses en el Antiguo Egipto, ni tampoco olvidan su odio hacia Sutekh, el vampiro que los expulsó.

Contemplaestrellas: Los Contemplaestrellas son una Tribu que proviene originalmente de las tierras que rodean los Himalayas y son miembros tanto del Concordato Occidental como de las Cortes de las Bestias Hengeyokai del Lejano Oriente. Extraños y preocupantes portentos parecen indicar a los contemplativos y serenos hijos de Quimera que deberían abandonar completamente las filas de los Garou occidentales.

Colmillos Plateados: Como los reverenciados líderes de la Nación Garou, al menos según ellos mismos dicen, los Colmillos Plateados siguen a Halcón como su Tótem. La Tribu proviene de Rusia y tiene una larga historia de pureza de linaje, nobleza y coraje. Su imagen actual, sin embargo, también incluye acusaciones de endogamia y locura.

Fianna: Descendientes de los pueblos celtas e hijos espirituales de Venado, los Fianna son guardianes del conocimiento, guerreros poetas y bebedores por excelencia. Se los conoce por sus fieras pasiones y su perspicacia y, de forma menos amable, por su testarudez.

Furias Negras: Las Furias Negras provienen de la Antigua Grecia y son fieras guerreras y defensoras de los lugares sagrados. Todos los miembros de la Tribu son mujeres aunque, en ocasiones, permiten que Metis varones se conviertan en miembros de pleno derecho de la Tribu. Su Tótem tribal es Pegaso.

Garras Rojas: En muchos aspectos, la antítesis de los Moradores del Cristal, los Garras Rojas son una Tribu completamente compuesta por Garou Lupus. Abogan con fuerza por la reinstauración del Impergium limitando la cantidad de humanos y llevándolos de vuelta a una posición de sumisión. Su salvaje Tótem, Grifo, está de acuerdo.

Hijos de Gaia: Esta Tribu no reclama ningún hogar ancestral, ya que considera que está compuesta por ciudadanos del mundo y son embajadores de paz y de justicia. Algunos Garou cometen el error de pensar que esto los hace débiles, pero cuando los hijos de Unicornio eligen pelear, luchan con justicia.

Moradores del Cristal: Puede resultar extraño que Cucaracha actúe como Tótem de una Tribu de hombres lobo, pero los Moradores del Cristal (el tercer nombre que ha utilizado esta siempre cambiante Tribu) lo ve como una marca de honor. Son resistentes, adaptables y la única Tribu que está verdaderamente en contacto con el mundo moderno.

Roehuesos: Los hijos espirituales de Rata ven el mundo desde su punto de vista inferior, viviendo entre los pobres y desposeídos de cada cultura. En su pasado remoto pudieron provenir del Norte de África o de India, pero se han extendido ampliamente por el mundo.

Señores de la Sombra: Los Señores de la Sombra trazan su origen en Europa Oriental, entre los recortados acantilados y las colinas rocosas de las montañas de la zona. Son despiadados, incluso maquiavélicos, en sus esfuerzos para dirigir a la Nación Garou, y creen que el poder de su Tótem, Abuelo Trueno, los hace dignos para gobernar.

Uktena: Una de las dos Tribus restantes que provienen de los pueblos nativos americanos, los Uktena se atreven a abrir puertas que otros Garou jamás tocarían. Al hacerlo, se abren a la corrupción, pero también pueden atar y destruir a espíritus que otras Tribus no reconocerían. Su Tótem tribal es Uktena, una serpiente acuática astada de gran sabiduría.

Wendigo: La segunda de las restantes Tribus Puras son los Wendigo, los orgullosos y aguerridos hijos del espíritu caníbal del norte. Los Wendigo observan con ira lo que se ha hecho (y lo que aún se hace) a los nativos americanos, pero acceden a regañadientes a trabajar con otros Garou.

Cada una de las Trece Tribus refleja la historia y la cultura de una parte diferente del mundo. Durante el Impergium, cuando los grandes héroes lideraban a sus rebaños humanos lejos de sus rivales, su Parentela terminó formando los cimientos de las diferentes culturas humanas. Por ejemplo, muchos Camada de Fenris tienen ancestros escandinavos o germánicos, mientras que la Parentela Wendigo dice pertenecer o tener ancestros en una o más de las naciones de nativos americanos. A pesar de que la Parentela Garou puede aparearse con hombres lobo de cualquier Tribu, la mayoría prefiere permanecer en su propia cultura. La mayoría de las Tribus se indigna cuando otros tienen planes para sus Parientes. Los Fianna cuentan historias de trágicos romances, mientras que los Señores de la Sombra planifican relaciones con Parentela de otras Tribus por venganza o poder político. Las Tribus más liberales tratan de evitar utilizar a su Parentela de esta forma, pero incluso un Hijo de Gaia piensa en su familia como Parentela de la Tribu.

Un hombre lobo no nace en una Tribu; primero debe probarse digno durante su Rito de Iniciación. Un Cachorro con un progenitor Garou normalmente hace la misma elección que su padre o madre cuando decide a qué Tribu debe pertenecer, pero no tiene por qué hacerlo. Cada hombre lobo tiene un linaje que se remonta a generaciones atrás. A lo largo de la mayor parte de la historia Garou, la gran mayoría de los Cachorros han tomado las mismas elecciones que sus ancestros. Uno con un largo linaje será empujado a hacer "la elección correcta".

Teóricamente, un Cachorro puede acercarse a cualquier Tribu, pero un Cachorro que abandone el legado de sus ancestros tiene que esforzarse el doble como Cliath "adoptado". Si tu padre fue un Roehuesos, tendrás que trabajar duro para unirte a la Camada de Fenris. A menudo, el Cachorro recibe sueños y visiones de su pasado durante la adolescencia, pero algunos de los mayores héroes de las leyendas Garou han desafiado sus destinos. Y, por supuesto, no todos los hombres lobo conocen la Tribu de sus ancestros. Un hombre lobo que Cambia en una gran área metropolitana podría ser, por linaje, miembro de cualquier Tribu. Estos Garou quizá son afortunados, ya que solamente dependen de sus propios méritos para que los ayuden a escoger una Tribu.

Algunas Tribus tienen estándares que los futuros miembros deben cumplir. Las Furias Negras, por ejemplo, aceptan únicamente a miembros femeninos. Si una Furia Negra da a luz a un Cachorro varón no Metis, deberá pedir a otra Tribu que lo acepte. Los Colmillos Plateados no reconocerán a un héroe que no tenga un extenso linaje de ancestros Colmillos. Los Garras Rojas sólo aceptan Garou Lupus. Por el contrario, los Roehuesos aceptarán casi a cualquiera, lo que incluye a los Metis más deformes. Algunas Tribus tienen Ritos para detectar los ancestros de un hombre lobo. Cuando se realiza correctamente, el Rito puede revelar visiones del mayor logro de un ancestro... o sus épicos fracasos.

Muchos Garou son muy celosos con respecto a su linaje, recitando los nombres de sus ancestros más importantes cuando se presentan. Los más nobles son "pura raza", referidos como obvios especímenes ejemplares de su herencia tribal. Los pura raza son impresionantes no sólo por su pedigrí superior, sino por las docenas de generaciones que han elegido formar parte de la misma Tribu. En el mundo místico de los Garou, es posible incluso que un hombre lobo pueda percibir a sus espíritus Ancestro. Un hombre lobo puede rechazar completamente la idea, pero es posible invocar estos recuerdos e incluso canalizar a un Ancestro para que actúe a través de un joven héroe.

Por supuesto, a medida que se acerca el Fin de los Tiempos, las Trece Tribus están más dispuestas a dar la bienvenida a sus filas a nuevos Cachorros, especialmente si poseen linaje tribal. Los Ancianos más tradicionales se quejan de que los Ritos de Iniciación no son tan duros o exigentes como una vez fueron. Estas afirmaciones no refutan el hecho de que el Rito de Iniciación sea una dura prueba para el cuerpo y la mente y que un hombre lobo debe completarlo si quiere unirse a una Tribu. Al final del Rito, al Cliath se le inscribe místicamente en el cuerpo la runa de la Tribu o incluso se le realiza un tatuaje. En resumen, la pertenencia a una Tribu es un honor y una elección, no un derecho de nacimiento.

Es posible que un hombre lobo abandone una Tribu, pero esto requiere un ritual especial (ver pág. 214) y reduce de manera efectiva el Rango de un Garou de nuevo hasta Cliath. A partir de ahí, puede unirse a cualquier otra Tribu que quiera acogerlo o puede permanecer sin Tribu, un *Ronin*. Los hombres lobo sólo abandonan sus Tribus ante las circunstancias más graves, y a menudo se ve al Garou que lo hace como un traidor y un débil o, en el mejor de los casos, como alguien de muy poca confianza.

Cosmología Garou

Las Trece Tribus enseñan a sus Cachorros y Cliath los secretos del mundo, dándoles propósito e inspiración. A los Cachorros de hombre lobo se les enseña una leyenda diferente acerca de por qué la Tierra se muere, una historia mística y espiritual. Tal como funciona el mundo espiritual, los eventos en la Umbra aparecen como un reflejo de eventos en el mundo físico. De acuerdo con el mito, Gaia creó el mundo y a todos los seres vivos que lo habitan. Cuando empezó el tiempo, liberó tres fuerzas primarias sobre la Tierra: la Tejedora, el Kaos y el Wyrm. Se conoce a estos elementos de la creación como la Tríada. El mundo espiritual es complejo, pero los hombres lobo pueden reducir todas sus obras a estas tres fuerzas primarias.

La Tejedora creó todas las estructuras del mundo, desde las montañas más altas hasta los océanos más profundos. Dio a luz a una hueste de espíritus para que preservaran el orden y, desde aquel tiempo primitivo, se sabe que los espíritus de la Tejedora son predecibles, implacables y resueltos. Legiones de ellos traman el tejido de la realidad con sus largas patas, reforzando el tapiz de la creación. En el mundo actual, allá donde la ley triunfe sobre la anarquía, dondequiera que la tecnología esté presente con fuerza o cuando cualquiera reconstruye algo que estaba destruido, los hombres lobo dicen que la Tejedora se mueve en las cercanías.

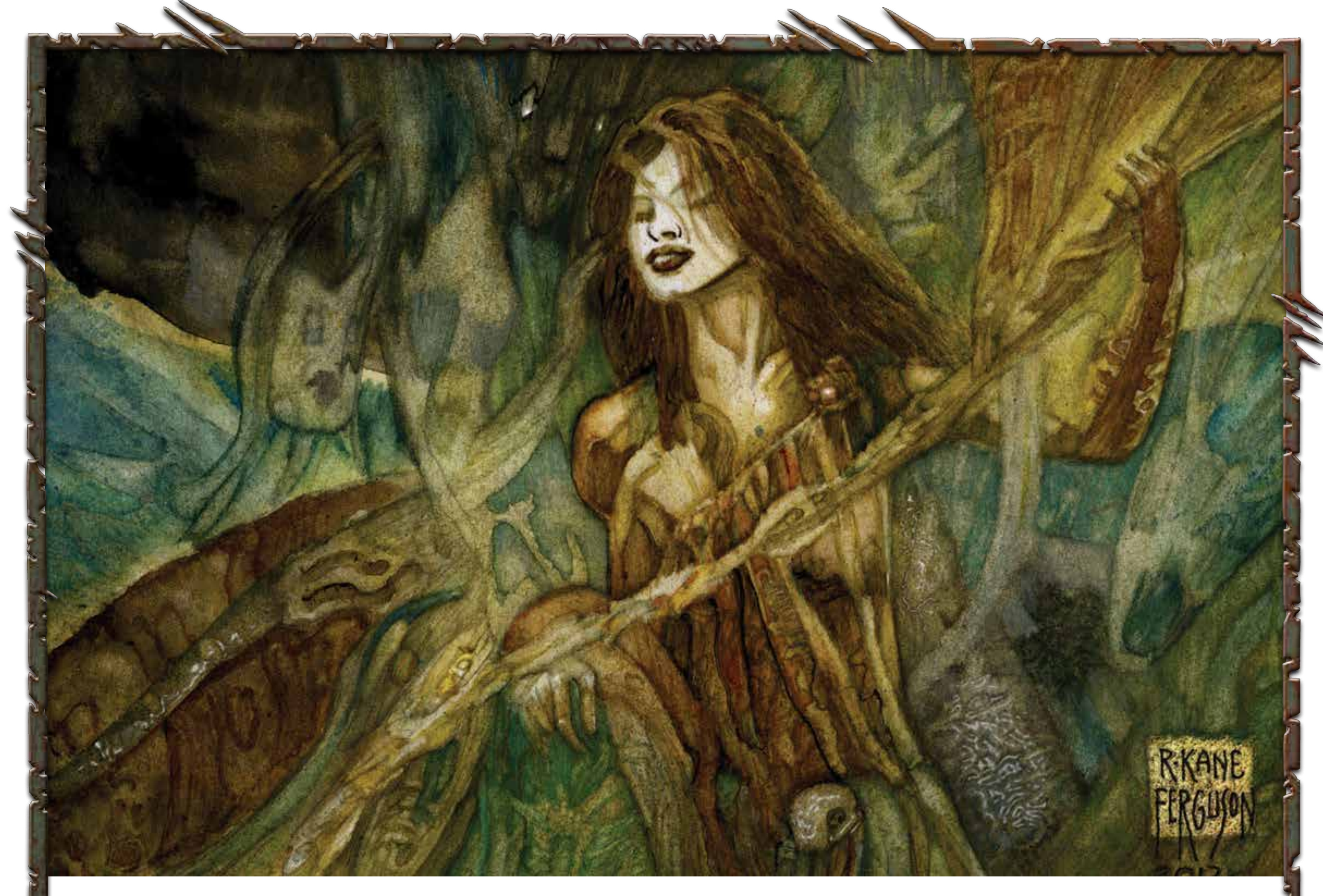
El Kaos fue el aliento de la vida en el mundo, permitiendo que la obra de la Tejedora prosperara. Allí donde la naturaleza está viva, reside el Kaos. Los espíritus que lo sirven son caprichosos y efervescentes, impredecibles e infatigables. Así como la Tejedora trae el orden, el Kaos trae el caos, surgiendo con energía en donde no puede ser contenido. Rebelión, frustración y fiero instinto le dan fuerzas. A pesar de todo, la naturaleza también puede ser gentil. Tras cada cañada serena y cada arroyo tranquilo, late la energía del Kaos.

Los místicos Garou dicen que Gaia creó una tercera fuerza para mantener el equilibrio entre orden y caos, entre la Tejedora y el Kaos. Como una gran serpiente que se enrosca alrededor de la Creación, el Wyrm primigenio cercenaba las hebras de ésta que no se podían controlar. Hubo un tiempo, cuentan los Garou, en que el Wyrm fue una fuerza de equilibrio en el mundo, pero ya no es así. La enloquecida Tejedora se hizo demasiado ambiciosa, tratando de quebrar el equilibrio atrapando al Wyrm en una telaraña sin vida. Confinado y olvidado, el Wyrm se volvió loco lentamente y la Creación se desequilibró.

La verdad revelada

Para los místicos, esta historia no es un simple mito. Cada porción de la Tríada ha engendrado una hueste de espíritus menores, servidores místicos que aún actúan en el mundo. En la sombra de la Creación, el mundo espiritual de la Umbra, los hombres lobo pueden ver actuar estas fuerzas. Durante los últimos siglos, los espíritus del Wyrm se han hecho más poderosos de lo que nunca fueron. Los Garou más fanáticos comparten una creencia común: si la corrupción y la miseria se extienden por el mundo, el Wyrm es el responsable. Más allá de cualquier ideal, el mayor objetivo de los Garou es proteger a toda la creación destruyendo a los siervos del Wyrm.

Los sirvientes del Wyrm se han convertido en una corrupción cancerosa y sus siervos son los mayores enemigos de los Garou. Durante milenios, esa rabia y ese odio han crecido hasta el punto de la locura. Su dolor cesa únicamente cuando puede socavar la Creación, destruyendo el orden



de la Tejedora y contaminando la pureza del Kaos. El Wyrm puede incluso convertir a los seres humanos en sus lacayos, especialmente cuando realizan actos destructivos o malvados. Allá donde la Tierra es saqueada y contaminada, el Wyrm se fortalece. Allá donde el orden se pervierte y se rechazan las leyes, el Wyrm se estremece de gloria. Cuando los humanos caen presa de emociones oscuras, sucumbiendo al vicio y al rencor, el Wyrm genera más víctimas. Está más allá de la razón y sus sirvientes son legión.

Ahora, la fuerza del Wyrm es tal que sobrepasa los esfuerzos de los hombres lobo para contenerlo. En las profecías, en las visiones y en el mundo que los rodea, los Garou ven evidencias de que este traicionero mal está logrando sus fines de destruir toda la creación y liberarse finalmente. Y por eso el mundo actual es frío y oscuro. Como auguró la profecía, los hombres lobo han de luchar hasta el último aliento para derrotar al Wyrm. Ahora es el momento de la confrontación final: el Apocalipsis. Enfrentados a un mundo agonizante, los Garou han contenido su rabia durante demasiado tiempo. Ésta es la batalla final y los cambiaformas están volviendo de las sombras, sacando de nuevo a la luz el heroísmo, el valor y el horror.

Las telarañas de la Tejedora

Los hombres lobo más fanáticos creen que su único deber es derrotar (o incluso matar) al Wyrm. Es una filosofía muy directa, pero una en la que algunos Cachorros y Cliath no pueden estar de acuerdo. Se está difundiendo una idea herética a través del Concordato Occidental. El verdadero enemigo de los Garou no es el Wyrm, sino la Tejedora. Después de todo, la Tejedora es la responsable de la existencia de las mayores ciudades humanas. Ella fue la fuerza primaria que volvió loca en primera instancia a la Gran Sierpe y lleva consigo su propio tipo de sufrimiento al mundo mientras continúa con sus enloquecidos designios.

La mayor parte de los Ancianos se horrorizan ante esta idea. Algunos rehúsan enviar manadas a investigar las dementes actividades de la Tejedora y otros incluso rechazan otorgar Renombre a aquéllos que tienen éxito en estas empresas. Sin embargo, una nueva generación de Cachorros se ha dedicado a desenredar las telarañas de la Tejedora, a pesar de lo que puedan creer sus sarnosos y malhumorados Ancianos.

Sociedad Garou

La sociedad de los Garou es lo que evita que involucionen hasta convertirse en auténticos monstruos. Si confiaran solamente en su Rabia y en sus impulsos destructivos, serían bestiales más allá de la razón. Las costumbres y las leyes del Pueblo los proveen de una estructura crucial. Les muestran un objetivo más noble y animan a los hombres lobo a alcanzar su potencial como guerreros elegidos por Gaia.

La Letania

Las leyes del Pueblo son antiguas. Sus tradiciones varían de Tribu a Tribu, pero todos los Garou deben recordar y mantener un código de leyes central llamado la *Letanía*. En su forma completa, es tanto un poema épico como un código legal. Recitarla por completo puede llevar horas. Cuatro veces al año, los hombres lobo de la Tribu Fianna se reúnen en su Patria Tribal para hacerlo.

A pesar de que sólo los más grandes eruditos llegan a conocer la Letanía al completo, la mayoría de los hombres lobo la aprenden en forma de trece preceptos básicos. Cada precepto tiene una base práctica, pero no todos ellos se respetan de forma universal como moralmente incuestionables. Cada Tribu tiene sus propias visiones acerca de lo que está bien y lo que está mal. De hecho, muchos perciben una fisura hipócrita entre lo que predican los Ancianos Garou y lo que hacen realmente los hombres lobo. Los maestros de la ley Garou pueden citar docenas de ejemplos como precedentes, pero, a medida que menos Cachorros aprenden a recitar los detalles, más formas encontrarán de torcer las normas a su favor.

Un Garou no se apareará con otro Garou

La ley: Los hombres lobo deberían aparearse únicamente con hombres y con lobos. La ley prohíbe la creación de Metis por la deformidad y locura que anidan en los retorcidos hijos de parejas Garou. Esta restricción forma la base de algunas de las tragedias más grandes de la cultura Garou. Muchas canciones antiguas hablan de hombres lobo que se amaban profundamente y que fueron destruidos por su pasión.

La realidad: Cada año nacen más Metis. Los Garou modernos a menudo dicen que los prejuicios contra los Metis son una forma de pensar primitiva y estúpida. Los Homínidos son cada vez más proclives a crear Metis, gracias a que los ideales modernos suelen acentuar el romance en las relaciones, sustituyendo la antigua costumbre de los matrimonios concertados para obtener ventajas políticas.

Combatirás al Wyrm allá donde more y críe

La ley: El Wyrm es una fuente de mal en el mundo. Gaia creó a los hombres lobo para protegerla y el Wyrm es su mayor enemigo. La manera más rápida para que un hombre lobo sea respetado es probarse a sí mismo en batalla contra los sirvientes del Wyrm. Si cualquier Garou desatiende su deber, el Apocalipsis se acercará aún más a su estallido definitivo.

La realidad: Éstos son los Días Finales. O eso dicen los Ancianos. El Wyrm es demasiado fuerte para matarlo e, incluso si esto fuera posible, muchos sospechan que sólo retrasaría lo inevitable. Los hastiados Ancianos están distraídos por otras tareas, como asegurar el territorio, luchar por poder político y mutilar a sus rivales. Pocos quieren aceptar que el Apocalipsis ha empezado, ya que eso significaría sacrificar las ambiciones personales para aceptar la dolorosa verdad.

Tan sencillo como parece este precepto, también suscita algunas preguntas. ¿Qué sucede cuando un Garou es poseído pero no es un sirviente del Wyrm por completo? ¿Debería ser destruido? ¿Es destruido realmente un espíritu del Wyrm si se lo "mata", o se reformará en otro lugar? ¿Pueden esperar los hombres lobo cambiar el curso de la historia al destruir a cualquier sirviente del Wyrm o deberían de escoger sus batallas con más cuidado? ¿Deberían desafiar también a la Tejedora? Surgen muchas preguntas al debatir esta ley en una era en la que queda poco tiempo para encontrar la respuesta correcta.

Respetarás el Territorio de otros

La ley: Cuando un hombre lobo se acerca al territorio de otro, debe anunciarse en primer lugar y pedir permiso para entrar. El método tradicional conlleva el Aullido de Presentación, en el que se recita el nombre, Tótem, Tribu y clan de procedencia. Muchos Colmillos Plateados y Señores de la Sombra también insisten en que un visitante recite su linaje. Además de estas precauciones, un hombre lobo debe marcar su territorio, bien con su olor o bien con signos grabados con sus garras para mantener la paz con otros Garou.

La realidad: A medida que la población humana continúa creciendo en el mundo, que un Garou aúlle y orine en los árboles para marcar el territorio se vuelve poco práctico. En los Túmulos urbanos, algunos hombres lobo hábiles con la tecnología (como los Moradores del Cristal) prefieren los correos electrónicos, las llamadas de teléfono y los mensajes de texto, y otros utilizan aplicaciones que funcionan con sistemas de GPS para vigilar sus territorios electrónicamente. A medida que aumenta la presión del exterior, muchos jóvenes Garou dicen que los territorios que quedan deberían gestionarse en comunidad, aunque el pensamiento progresista influenciado por los humanos tiene dificultades para ganar a los instintos territoriales del lobo.

Aceptarás una Rendición Honorable

La ley: Un pueblo guerrero normalmente zanja sus problemas con sangre. Los Garou tienen una tradición de duelos, acentuando el juicio por ordalía y combate singular. Muchos hombres lobo han perdido sus vidas por prácticas demasiado entusiastas como éstas; pueden haber muerto de manera honorable, pero sus pérdidas se sienten igualmente. Tradicionalmente, un hombre lobo atacado por otro Garou puede acabar un duelo de manera pacífica al exponer su garganta. El perdedor no debería sufrir una pérdida de reputación o Renombre al hacerlo, pero un Garou victorioso debería de ser honrado por su misericordia. Teóricamente, cualquier Garou que participe en un duelo está ligado por su honor a aceptar una rendición.

La realidad: En la práctica, los hombres lobo pacíficos invocan esta ley libremente, pero algunos son mucho más selectivos. Después de todo, en el calor de la batalla cualquier cosa puede suceder. Incluso los hombres lobo más salvajes y violentos luchan para obedecer la ley, pero cuando la sangre comienza a fluir, los instintos superan la razón. Algunos guerreros son infames por pasar por alto "accidentalmente" la rendición y hundir sus colmillos en una garganta expuesta.

Te someterás a aquéllos de mayor posición

La ley: Como los lobos con quienes se aparean, los hombres lobo mantienen una sociedad estrictamente jerar-

quizada. Dado que la manada o el clan no son una familia auténtica, la jerarquía de alfa y señor se vuelve necesaria. Los conceptos de Renombre y Rango son fundamentales en la sociedad Garou. Un hombre lobo siempre debe honrar las peticiones razonables de un Garou de mayor Rango.

La realidad: Los debilitados lazos de la sociedad Garou no han ayudado a reforzar esta norma entre los jóvenes. Demasiados Ancianos no entienden o no pueden hacer frente al mundo humano. Cada Tribu tiene su propia cultura y no todas ellas creen en reverenciar a tiranos o complacer a alfas egoístas solamente porque tengan largos linajes. Un hombre lobo generalmente honrará a los Ancianos de su Tribu, pero hay diversas opiniones en lo que respecta a aquéllos con alto Rango de otras Tribus.

Los Roehuesos son muy igualitarios y, aunque mostrarán sus barrigas si tienen necesidad de hacerlo, tienden a recordarlo y a planear una revancha posterior. Los Hijos de Gaia y los Caminantes Silenciosos respetan las elecciones personales y prefieren ganarse la obediencia en lugar de exigirla. La Camada de Fenris respeta sólo a aquellos Ancianos que puedan vencerlos en combate. Los Garras Rojas prefieren no escuchar "balbuceos de mono" acerca de complicadas jerarquías; deberías conocer tu lugar instintivamente. Los Señores de la Sombra y los Colmillos Plateados, por otro lado, imponen esta ley con mano de hierro y garras afiladas.

Dejarás la primera parte de la presa para el de mayor posición

La ley: La "cláusula de la matanza" se aplicaba originalmente a la cacería, pero también tiene una larga tradición de ser invocada con respecto a los botines de guerra. En teoría, el Garou de mayor Renombre tiene derecho sobre los Fetiches más poderosos o cualquier otro objeto valioso que encuentren sus compañeros de manada. Los Colmillos Plateados y los Señores de la Sombra demandan lo que ven como derecho propio; otras Tribus lo aceptan a regañadientes.

La realidad: La mentalidad de manada puede ser un instinto fuerte, pero no todos piensan igual. De nuevo, los conceptos modernos de filosofía democrática e igualitaria tienden a interponerse. Sólo los Garou más fuertes o más dignos de confianza pueden invocar repetidamente este mandato en su beneficio, e incluso esto puede tensar los vínculos de la manada.

No comerás la carne de los humanos

La ley: Sorprendentemente, este mandato no surgió de la compasión, sino de un concepto más práctico. No mucho después del Concordato, los místicos Contemplaestrellas se percataron de que muchos hombres lobo habían desarrollado demasiado el gusto por devorar carne humana. Estos caníbales se volvieron vulnerables a la corrupción del Wyrm. Los Ancianos que engordaron con carne humana también se hicieron demasiado débiles para acechar y matar presas más desafiantes, como los espíritus del Wyrm que *deberían* haber estado cazando. En el siglo XXI, esta ley es algo más que un simple asunto espiritual. Los seres humanos consumen demasiados conservantes. Su dieta llena de productos químicos hace su carne desagradable.

La realidad: Los hombres lobo aún pueden perder el control durante un Frenesí, y algunos aún sienten cierta hambre incluso cuando están lúcidos. La mayoría de los Garou devoradores de hombres actúan solos, ocultándolo lo mejor que pueden a sus compañeros de manada o moviéndose sin manada para poder saciar sus apetitos. Sin embargo, algunos se reúnen en grupos para poder tomar parte en festines prohibidos. Se dice que tanto los Roehuesos como los Caminantes Silenciosos y Garras Rojas tienen campos secretos cuyos miembros devoran ritualmente carne humana.

Respetarás a aquéllos que son inferiores... pues todos son de Gaia

La ley: Los legendarios ancestros de los Garou juraron convertirse en los defensores del mundo, así que deben respetar el lugar de cada criatura en el mundo natural. Asimismo, cada hombre lobo es digno de respeto. Los Garou creen en un ideal guerrero y animista de *noblesse oblige*, y un comportamiento caballeroso es una manera respetable de ganar Renombre.

La realidad: Muchos Cachorros, Cliath y Metis han aprendido de la manera más dura que este mandamiento no siempre se respeta. Los Señores de la Sombra y la Camada de Fenris cuantifican el "respeto" y dan a sus inferiores sólo lo que consideran que se han "ganado justamente". Los Roehuesos simplemente se ríen de este precepto. Están jodidamente seguros de que nadie los va a respetar, ¿y quién está por debajo de ellos?

Normalmente, los Lupus respetan este mandamiento con mayor firmeza. Se sabe de Garou particularmente nobles que han lamentado la muerte de sus adversarios, ganándose el respeto de otros en el proceso.

No descorrerás el Velo

La existencia de los Garou debe permanecer en secreto. Aquí, la ley y la realidad son una. Los hombres lobo deben ser discretos cuando actúen entre humanos. Esta práctica es mucho más que el simple respeto por el Concordato o el derecho de la humanidad a tener su propia civilización. El mundo es un lugar lleno de peligros. Cada año los humanos tienen armas más poderosas. Ancestrales vampiros y figuras sobrenaturales mucho más siniestras son capaces de actuar en función de lo que sepan los humanos. Y, por supuesto, los sirvientes del Wyrm acechan por doquier, aprovechando cualquier debilidad. Si los hombres lobo eligen comportarse como monstruos, otras criaturas los cazaran como las bestias que son.

Los Garou también tienen la obligación de proteger a la humanidad. Cuando los hombres ven a los Garou derribando todo a su alrededor en Forma Crinos, la locura hace presa de ellos y crean toda clase de extrañas explicaciones para lo que han visto. El miedo se adueña de ellos, cunde el pánico y la población recurre a drásticas medidas de defensa. Los hombres lobo que siembran el caos pueden causar casi tanto daño como las criaturas del Wyrm que cazan.

No permitirás que tu Pueblo te atienda en la enfermedad

La ley: El guerrero que no puede pelear o cazar también debilita a aquéllos que deben cuidar de él. Tiempo atrás, un

Garou mayor, enfermo o mortalmente herido habría sido desmembrado por sus compañeros de clan. Este héroe de quien hay que apiadarse no debería sufrir más. Actualmente, la práctica más digna y misericordiosa es dejar que el Anciano elija cómo acabar con su vida. En las leyendas Garou, muchos de los grandes héroes simplemente parten en un último viaje para no volver.

La realidad: Los Hijos de Gaia desprecian esta ley. Creen en la muerte natural, cuidando de sus ancianos cuando sufren las enfermedades más prolongadas y horribles. Unos pocos Garou ancianos, especialmente aquéllos paralizados por la depresión y el remordimiento, simplemente vuelven a la sociedad humana o lupina a morir, haciendo las paces con la vida que dejaron atrás.

El líder podrá ser desafiado en tiempo de paz

La ley: La mentalidad de manada de un hombre lobo puede ser fuerte, pero no debería permitir a un alfa débil. Si no existe una amenaza inmediata, cualquier Garou de Rango suficiente puede tratar de desafiar al líder de la manada por su posición. En una manada, el desafío toma la forma de un duelo rápido y decisivo, una prueba de astucia o un despliegue de intimidantes gruñidos. En un clan, los hombres lobo reunidos observan el desafío como un importante ritual.

La realidad: Muchos líderes tiránicos resisten el desafío, simplemente son demasiado fuertes como para derrotarlos. Algunas manadas amotinadas desafían a su líder uno por uno, agotándolo hasta que deba ceder. Es una práctica infrecuente declarar un estado de guerra constante, negando cualquier "paz" en la que el desafío sería adecuado. Los hombres lobo inteligentes insisten en elegir el tipo de duelo que debe celebrarse, explotando las debilidades de sus rivales.

El líder no podrá ser desafiado en tiempo de guerra

La ley: Cualquier militar confía en una decisiva y clara cadena de mando, y los Garou no son diferentes. La obediencia en la manada es esencial. Una vez comienza la batalla, la palabra del alfa es ley. Un compañero de manada que desobedece puede ser castigado o cuestionado por sus compañeros de manada, o posiblemente incluso por su clan, después de que el peligro haya pasado.

La realidad: Como se ha mencionado antes, algunos alfa declaran un estado de guerra constante para abusar de este precepto. Aquéllos que desobedecen normalmente tienen alguna oportunidad para defender sus acciones ante un Philodox mediante un juicio marcial. Si el hombre lobo estaba bajo control mágico, corrompido o poseído por el Wyrm, o si el alfa simplemente es un incompetente, esta desobediencia puede excusarse, especialmente si sus acciones salvaron a una manada o al clan. Desafortunadamente, cualquier Renombre que hubiera ganado por su valor se perderá debido a su insubordinación.

No emprenderás acciones que causen la violación de un Túmulo

Ningún Garou discute este precepto. Los Túmulos están llenos de energía mística y de la sangre vital de la Tierra. Si uno es destruido o corrompido, parte de la Tierra muere y



con ella el poder de los Garou. Un hombre lobo que dirige a un enemigo tácito o potencial a un Túmulo oculto será castigado severamente, incluso si el acto no fue intencionado.

Justicia

Para mantener la ley, debes estar dispuesto a hacer que se cumpla. El código de castigo Garou abarca desde rápidas y simples reprimendas para los errores y crímenes menores, hasta elaboradas pruebas y ordalías para transgresiones más graves. La pérdida de Renombre es un castigo común, pero, cuando se viola la Letanía, las consecuencias suelen ser más severas.

Cada clan y cada Tribu tiene sus propios métodos para llevar a cabo los juicios. La Camada de Fenris y los Garras Rojas prefieren los juicios por combate. Los Señores de la Sombra prefieren las discusiones elaboradas y astutas con las que enredar a sus oponentes con palabras e intimidar para que callen aquéllos que traten de eludir el proceso. Los Roehuesos reúnen un jurado de iguales para hacer un juicio, una manera de actuar democrática pero fácilmente corrompible. Los Uktena convocan a espíritus que los ayuden a discernir la verdad, mientras que los Moradores del Cristal utilizan la criminología moderna. Aunque una Tribu o dos pueden dominar un clan, la mayoría de los Túmulos atraen a una amplia variedad de Garou. En estos casos, el Líder de Clan puede elegir los métodos de su Tribu, los de la Tribu del Philodox de mayor Rango o los del propio imputado. Dependiendo de la elección se derivan distintas consecuencias políticas.

Una vez se dicta sentencia, el clan realiza un Rito formal para castigar al ofensor. Si el criminal escapa, los Garou pueden ofrecer una recompensa por su captura... o por su piel. Uno de los peores castigos es el ostracismo social, una ofensa más temida que la muerte. La mayoría de los Garou cree que los grandes héroes renacen: algunos incluso tienen visiones de vidas pasadas para probarlo. Alguien rechazado, declarado proscrito o *Ronin*, es apartado para siempre de sus hermanos y hermanas. A menos que pueda realizar algún acto que pruebe su valía, permanecerá como un solitario marcado por la desconfianza. Por desgracia, los hombres lobo fatalistas se convencen de que no hay futuro para los Garou ya que el Apocalipsis se acerca. Manadas enteras de Ronin vagabundean por la Tierra, rechazando los mandatos de la Letanía por completo.

Jerarquía

Los hombres lobo necesitan líderes firmes. Una cadena de mando fuerte los ayuda a enfocar su Rabia con disciplina, sin el estrés de tener que preguntarse a quién liderar y a quién obedecer. En la mayor parte de grupos pequeños, un alfa afirma su dominio con fuerza bruta. En agrupaciones mayores, hacer esto es poco práctico. Si un líder tiene que pelear contra sus rivales constantemente, pronto se debilitará demasiado como para gobernar con eficacia.

La sociedad Garou establece la jerarquía mediante un sistema de *Renombre*, una medida de los logros de un héroe y de su servicio al clan. Las luchas constantes hieren y debilitan al clan, pero este sistema canaliza estas energías en una dirección positiva.

Los instintos de un hombre lobo y miles de años de condicionamiento tribal refuerzan la necesidad de una jerarquía. El instinto de manada lo demanda. Cada hombre lobo tiene su lugar. Los Ancianos rara vez necesitan demostrar su poder abusando de sus inferiores, y sus inferiores normalmente los sirven sin quejas. Aunque puede parecer abusivo y poco igualitario a muchos Garou modernos, esta jerarquía tiene sus raíces en los méritos obtenidos. Los más fuertes y sabios se alzan sobre los demás. O así es en teoría.

Basándose en su Renombre, cada hombre lobo también mantiene cierto *Rango* en la sociedad Garou y, normalmente, se le trata con ese título. Por ejemplo:

Los *Cachorros* están al final del orden y se los trata poco mejor que a niños. Están ansiosos por aprender y hacen muchas preguntas confusas.

Una vez el Cachorro completa el Rito de Iniciación, se convierte en un *Cliath*, un joven Garou reclutado continuamente para realizar todo tipo de tareas para el clan. Algunos viajan por todo el mundo, completando misiones mientras aprenden acerca de la sociedad Garou.

Cuando un Cliath ha ganado cierto respeto, se convierte en *Fostern*. Estos Garou han ascendido lo suficiente como para actuar como emisarios entre clanes. En este punto, una manada completa puede experimentar un período de educación en un Túmulo distante y que les puede parecer extraño.

Los *Adren* son superiores en Rango a los Fostern, tomando a menudo alguno de los cargos políticos menores del clan. Llegados a este momento, una manada de Adren normalmente limita sus viajes a un puñado de Túmulos. Con el tiempo, se desarrollan rivalidades políticas.

Los *Athro* superan a los demás. Por lo general, se dejan arrastrar por algunas de las misiones más peligrosas y atractivas que puedan ofrecer las Tribus. Se sabe de mensajeros Caminantes Silenciosos que viajan por todo el mundo para convocar a la manada de Athro correcta para misiones de vital importancia.

Sólo los Garou de mayor Rango y estima son conocidos como *Ancianos*. Incluso si un Anciano no actúa como líder tribal, de clan o en alguna otra posición de consideración, un hombre lobo con tanto Renombre sigue siendo tratado con sumo respeto.

Cuando dos Garou de Rango muy diferente interactúan (como en una conversación entre jóvenes Cliath y sus Ancianos) sus posiciones relativas son bastante obvias. Cuando dos hombres lobo tienen más o menos el mismo Rango o Renombre, las sutilezas sociales no son tan claras. Cuando héroes de un estatus similar están en desacuerdo, el asunto puede acabar a golpes. Afortunadamente, la sociedad Garou ha desarrollado protocolos para tratar con estos conflictos: pruebas de dominación que se basan usualmente en el tipo de problemas a los que se enfrenta el clan.

El liderazgo puede pasar de un hombre lobo a otro en base a la necesidad inmediata. En grupos grandes, el líder puede cambiar incluso de hora en hora. El signo lunar de un hombre lobo es el primer requisito. Por ejemplo, el Ahroun de mayor Rango será quien normalmente dirija a una Tribu o clan en la batalla. Una vez acabe el combate, si el grupo se

enfrenta a un grupo de espíritus malévolos, un Theurge astuto desafiará al guerrero a un duelo de acertijos para arrebatarle el liderazgo. Si poco después se necesitan habilidades para la negociación, un Philodox conocido por sus capacidades sociales podría desafiar al alfa a un tipo diferente de reto. Cuando un Garou es especialmente reconocido por sus habilidades, un rival sabio dará un paso atrás antes de realizar el desafío y verse superado. Ten en cuenta que los desafíos no suelen ser necesarios a nivel de manada, en las que sus miembros ya conocen íntimamente las capacidades de sus compañeros.

Dominación y sumisión

Según la Letanía, cuando un grupo no está envuelto en peligro inmediato su líder puede ser desafiado en cualquier lugar. Milenios de conflictos han refinado tres métodos particularmente comunes para probar su dominio: el *duelo de miradas*, *los retos de ingenio* y el *duelo*. Si una manada o clan se enfrenta a una crisis, el tipo de problema influye en el tipo de desafío, como un duelo para decidir quién dirigirá un asalto nocturno. De lo contrario, el hombre lobo desafiado puede elegir.

El duelo de miradas es un duelo de voluntad. Quien lanza el desafío lo inicia gruñendo a su oponente y mirándolo a los ojos sin pestañear. El primer hombre lobo que retira la mirada pierde. Un desafío simple, pero aun así potencialmente peligroso. Cuando un hombre lobo se enfurece, puede entrar en Frenesí y atacar. Si esto sucede, el hombre lobo en Frenesí no sólo pierde el enfrentamiento, sino que además pierde Renombre.

Los retos de ingenio son una prueba de habilidad, inteligencia o astucia. Puede ser una partida de ajedrez, una prueba de conocimientos (como la jerarquía de los espíritus) o algún ejercicio mental similar. El vencedor es quien demuestra un intelecto superior o, algunas veces, astucia, en el caso de los Ragabash que estén dispuestos a hacer trampa.

El duelo es un simple combate singular. El Garou desafiado puede escoger el tipo de armas que se pueden utilizar; estos desafíos raramente son a muerte… al menos formalmente. Pero, como en los duelos de miradas, los duelos pueden desencadenar Frenesíes de violencia. Algunos clanes, como aquéllos dominados por la Camada de Fenris, confían casi exclusivamente en los duelos.

El perdedor de una prueba de dominación debe demostrar algún signo de sumisión inmediatamente (una "rendición honorable"), tal como lo expone la Letanía. Debe de arrodillarse, tirarse al suelo, exponer la garganta o bajar la cabeza y gemir. Los retos de ingenio tienen sus propios signos de sumisión, desde un maestro de ajedrez que derriba su propio rey hasta el narrador que hace una reverencia e invita a una copa su rival. En un desafío físico, si el perdedor no demuestra algún signo de ceder, el ganador puede continuar atacándolo hasta que le ofrezca su reconocimiento.

La Manada

La fuerza del lobo está en la manada. Un lobo en solitario puede ser fuerte, pero es capaz de derribar a una presa de hasta diez veces su peso si trabaja con sus hermanos y hermanas. Los hombres lobo no son diferentes. Las manadas son la unidad social más pequeña y los mismos cimientos de la sociedad Garou. Los clanes pueden ser conquistados y las Tribus pueden discutir, pero una manada continúa unida a pesar de cualquier adversidad. Hombres lobo de Tribus que son rivales encarnizadas pueden ser más cercanos que parientes de sangre cuando han corrido juntos en una manada durante suficiente tiempo.

Las manadas varían su número de dos a diez hombres lobo. Suelen estar representados cada uno de los Auspicios, pero esto puede variar según la necesidad. Habitualmente, una manada está formada por todos los Garou jóvenes que se hayan reunido en los últimos tiempos, independientemente del Auspicio. Algunas manadas están compuestas por una única Tribu; otras son más cosmopolitas. Algunas tienen miembros de varios Rangos e incluso las hay compuestas por Ronin.

Cada manada también comparte un propósito común. El propósito puede ser una simple declaración ("cazar a los enemigos de nuestro clan"), una ambiciosa cruzada ("recuperar los conocimientos de los Aulladores Blancos de las guaridas de los Danzantes de la Espiral Negra") o propósitos esotéricos ("viajar al Este y compartir conocimientos con otras criaturas sobrenaturales"). La manada puede, por supuesto, decidir emprender muchas otras tareas en el proceso, pero su unidad proviene de la dedicación a un propósito.

Algunas manadas se enfocan en un punto fuerte en concreto, atrayendo a hombres lobo con talentos similares o complementarios. Una manada puede participar en múltiples misiones, pero sobresale en su especialidad. Una puede dedicarse al sabotaje de negocios relacionados con sirvientes del Wyrm. Otra puede estar obsesionada con el mundo espiritual, internándose continua y cada vez más profundamente en los reinos místicos. Una tercera puede ser intensamente política, viajando por un puñado de clanes y viéndose envuelta en intrigas y espionajes. Una manada puede dedicarse a cualquier adversidad que surja, pero los Ancianos descubren rápidamente qué es lo que se les da mejor.

Tótems

Las manadas, además, se dedican a un *Tótem* concreto en el momento de su creación. Muchos de estos Tótems son grandes espíritus animales como Cuervo u Oso. Otros son entidades espirituales como Abuelo Trueno o espíritus de forma mítica como Pegaso o Quimera. También pueden seguir a extrañas encarnaciones animistas de ideales como las Musas o Poderoso Dólar. Durante un intenso ritual místico, la manada jura lealtad a un patrón cuyos intereses y fortalezas reflejen su propio propósito. La manada recibe entonces un *espíritu Tótem*, un servidor espiritual del Tótem que actúa como su espíritu guardián y que incluso les presta poder místico.

En algunas ocasiones, una manada se reúne expresamente para servir a un Tótem específico y se convoca a todos los Cliath que le sirven para formar la manada con esta afinidad en mente. Un clan de Wendigo que decida formar una manada de Cuervo reuniría a los más infames embaucadores y a los más sabios maestros del conocimiento. Hace mucho, era fácil para los Ancianos Theurge convocar a estos guías. Sin embargo, puesto que la magia está muriendo rápidamente

en el mundo, muchas manadas emprenden ahora grandes búsquedas en el mundo espiritual para encontrar a su espíritu Tótem. Hasta que lo hace, una manada viaja sin tal guía.

Los vínculos de algunas manadas son de por vida. Otras no tienen reparos en separarse tras años de cooperación, especialmente si tienen éxito o abandonan sus ambiciones. Si la manada toma esta decisión, como cuando cumple su propósito, liberan ceremonialmente a su espíritu Tótem.

El Clan

Los clanes son las sociedades que se reúnen alrededor de los Túmulos, normalmente con el propósito de defender estos lugares sagrados. Los clanes más antiguos están dominados por una o dos Tribus, normalmente no muy lejos de sus patrias tribales. En la actualidad, los clanes cada vez son más multitribales. Sólo con la fuerza de la diversidad pueden los Garou tener esperanzas de superar el peligro de estar mermando.

La tarea principal de un clan es guardar su Túmulo. A través de poderosos Ritos místicos, un clan puede ayudar a héroes a viajar grandes distancias para asistirlos. Usando el poder de Luna, los místicos forman Puentes Lunares entre los clanes más grandes. Por esta razón, los clanes también son puntos de reunión de viajeros. Los Ancianos de un clan pueden dar la bienvenida a una manada errante, dejándole un lugar para descansar y quizás concediéndole algunos recursos para que complete su búsqueda. Este honor normalmente demanda que los visitantes paguen un *portazgo* a cambio. Este pago puede ser simplemente recitar la historia de su viaje, tan esotérico como traer de vuelta algo valioso del mundo espiritual o tan importante como realizar una pequeña tarea en beneficio del clan.

Los Garou más viejos al final se asientan en un clan que les guste especialmente, a menudo asumiendo una posición política en él. Un lobo viejo acaba encariñándose con su guarida y, al final, planea morir allí. Por esa razón, los Ancianos suelen ofrecen a los Garou más jóvenes la oportunidad de realizar misiones en beneficio del clan como una manera directa pero peligrosa de obtener honor y gloria.

Cada clan tiene un *Líder de Clan*, una autoridad suprema (o, como dirían algunos, el verdadero alfa) que lo organiza y que dirige las manadas locales. El Theurge de mayor Rango se convierte en el *Maestro del Rito*. Realiza muchos de los rituales diarios que mantienen el clan y se preocupa del centro espiritual del Túmulo en donde los hombres lobo meditan. El *Protector del Túmulo* protege el área que rodea al Túmulo, conocido como el *boun* y se mantiene atento por si surgen problemas. Se utiliza a muchos jóvenes Metis para que los ayuden en estas tareas. Habitualmente, en los clanes existen muchas otras posiciones, desde el *Padre* o *Madre de la Guarida*, que vigila a los Cachorros, hasta el *Cantor de Historias* que registra su historia. Cada hombre lobo tiene un lugar en la sociedad Garou y la mayoría están dispuestos a hablar con los jóvenes héroes que necesiten su ayuda.

La Tribu

La unidad social de mayor alcance es la Tribu. Los vínculos de la Tribu son familiares e ideológicos e inspiran lealtades y cismas. Cada una tiene una jerarquía diferente,



desde la nobleza formal de los Colmillos Plateados hasta la siempre cambiante meritocracia de los Moradores del Cristal. La ideología de una Tribu tiene un gran impacto en aquellos clanes donde la Tribu es fuerte. Los Cliath jóvenes sirven a su manada primero y a su clan después, pero cuando la Tribu tiene algún problema urgente que sólo los hombres lobo de ésta pueden entender realmente, un Anciano de la Tribu puede llamar a los Cliath para que lo asistan, probablemente con la ayuda de sus manadas. Algunas Tribus añaden presión adicional a la necesidad de obedecer; todas ofrecen Renombre a aquellos hijos leales que los ayuden.

Cada Tribu incluye sociedades más pequeñas, grupos de hombres lobo que comparten un propósito común pero que no necesariamente pertenecen a la misma manada. Estos grupos se conocen como *campos*. Un Morador del Cristal puede verse atraído por los objetivos esotéricos del Despertar Mecánico o por el duro pragmatismo de Dies Ultimae. Los campos suelen estar tenuemente conectados; incluso aquellas manadas en las que todos pertenecen a una misma Tribu, rara vez pertenecen al mismo campo también.

Consejos

Los hombres lobo se reúnen regularmente en *consejos*, eventos que sirven a una variedad de funciones sociales, políticas y religiosas. Estas reuniones refuerzan los lazos comunes que todos los Garou comparten al enfatizar ritual, propósito y camaradería. Normalmente, se celebran consejos cada Luna llena o cuando el clan requiera una reunión especial. El consejo es vital para cualquier hombre lobo que busque ganar Renombre, escuchar noticias de la guerra de otros clanes o simplemente continuar probando su buena relación con sus aliados.

Los consejos siempre tienen lugar en Túmulos, algunas veces convocando poderosos espíritus como parte de la ceremonia. Los Theurge realizan grandes Ritos, los Philodox vigilan el protocolo y emiten cualquier juicio que sea necesario, los Galliard intercambian historias y supervisan las ceremonias, y los Ahroun organizan duelos y están atentos a las defensas del consejo. Los consejos son los eventos más formales de la sociedad Garou, aunque los Ragabash se aseguran de que la voz del sentido común aún tenga libertad para suavizar las muestras de escasa etiqueta. Los hombres lobo envían a sus manadas a peligrosas misiones, celebran a los héroes que vuelven triunfantes, discuten o pelean por cuestiones políticas y juzgan a aquellos Garou que han sido acusados de violar la Letanía. Aún más importante: la energía espiritual gastada mantiene vivo el Túmulo ya que, si los Garou prosperan, así lo hacen los lugares sagrados que guardan.

Hay muchos tipo de consejos, que varían en tamaño, propósito, esplendor y asistencia:

Una **Audiencia** puede convocarse en cualquier momento, normalmente cuando una manada vuelve de una gran aventura. Implica informar de lo sucedido, intercambiar información y otorgar Renombre. El Líder del Clan decide qué Ancianos son vitales en la discusión. Los hombres lobo astutos están atentos a los Ancianos durante las Audiencias, ya que su reacción ante lo que cuente la manada normalmente revela mucho sobre las luchas políticas dentro del clan. No se requiere que todos los miembros del clan asistan a una Audiencia, aunque muchos Ancianos odian ser los últimos en escuchar las últimas noticias.

Los **Consejos de Clan** son las reuniones periódicas mensuales del clan. En teoría, cualquier Garou es bienvenido, aunque aquéllos ajenos al clan (sobre todo aquéllos cuya Tribu no tenga representación en éste) suelen encontrarse con cierto nivel de sospecha. Esta reunión es más que una forma simple de dar voz a las quejas; a menudo se resuelve con una escandalosa celebración.

Los **Grandes Consejos** se reúnen para discutir los asuntos de mayor peso, a menudo los que afectan a una Tribu al completo. Se requiere la asistencia de todos los hombres lobo de una Tribu específica en una distancia razonable; también se puede invitar a otros, pero sólo con un permiso especial.

Las **Asambleas** son los mayores consejos, convocados únicamente para los propósitos más serios. Se requiere la asistencia de todos los hombres lobo cercanos, sin importar la manada, el clan y la Tribu. La reunión se anuncia durante un consejo normal y requiere que la apoyen al menos cinco Ancianos de cinco Tribus distintas. Una vez tomada la decisión, se mandan mensajeros de región a región y de Túmulo a Túmulo. El evento se realiza exactamente tres meses después y en el mismo sitio. Las leyendas hablan de un puñado de Asambleas en las que se envían mensajeros para reunir a algunos de los héroes más grandes del mundo, pero este evento no ha ocurrido en décadas.

Consejos Tribales

Un Consejo Tribal opera en la escala de un Gran Consejo. Los Ancianos de la Tribu los convocan como una muestra de solidaridad que refuerce el poder político de la Tribu. Hace tiempo era raro que una Tribu intrigara directamente contra otra, pero Ancianos vengativos han incrementado el conflicto entre Tribus según las tensiones aumentan y el Fin de los Tiempos se aproxima.

Los consejos de la **Camada de Fenris** son crudos, físicos, y en ellos los Fenrir compiten en pruebas de resistencia, aullidos, bebida, comida y, por supuesto, pelea. Peleas informales se mezclan con desafíos rituales, escarificaciones y cauterizaciones ceremoniales e inspiradoras sagas de sus *skald* [N.d.T.: En español, "escaldos"]. Incluso sus bailes son violentos, más un entrechocar de cuerpos que otra cosa.

Los consejos de los **Caminantes Silenciosos** son muy raros, dada la naturaleza desperdigada de la Tribu y su carencia de clanes establecidos. Sus consejos son como ferias itinerantes: lo que una noche es un campo vacío, la siguiente es una mezcla de hogueras y tiendas en donde docenas de Garou intercambian historias sobre sus viajes bajo el cielo estrellado. Algunas veces los consejos transcurren en lugares profundos de la Umbra, pero raramente se quedan en un sitio por mucho tiempo. Carreras, relevos y largas caminatas son rituales típicos que complementan a la narración.

Los **Colmillos Plateados** prefieren lo probado y tradicional. Es raro ver algo en un consejo de los Colmillos Plateados que no sea una tradición con generaciones de antigüedad; las viejas prácticas son las más honorables. Nobles vestidos de blanco dirigen procesiones a la luz de

las velas hacia lugares aislados e idílicos; Garou de pelaje plateado bailan elaboradas danzas con precisión exacta y cantan antiguas y bellas canciones.

Los **Contemplaestrellas** prefieren consejos poco formales y en los que no se pierda el tiempo en tradiciones vacías. Sus reuniones son sencillas y en ellas intercambian información tranquilamente, desafían a otros a juegos de acertijos o a otras pruebas intelectuales o simplemente meditan en silencio.

Se conoce a los **Fianna** por dos estilos de Consejos Tribales. Durante las festividades de cada solsticio y equinoccio realizan solemnes eventos en los que recitan o cantan grandes sagas y preservan su historia bárdica. Sus otros Consejos Tribales son celebraciones salvajes, que alguna vez incluyen a amigos o posibles aliados que han sido invitados para compartir canciones, danza y bebida. Los Galliard Fianna pasan meses preparándose para ambos tipos de eventos.

Las **Furias Negras** se reúnen en sus lugares tribales más sagrados, en aisladas tierras libres del toque de la civilización, donde la presencia del Kaos es profunda. Son comunes los cánticos a coro y las cacerías sagradas, junto con Ritos tribales que ningún varón ha presenciado jamás. Según más y más de sus tierras tribales caen ante sus enemigos, las Furias Negras también han empezado a realizar reuniones menos formales en ciudades o suburbios.

Los **Garras Rojas** se reúnen en espacios naturales, lejos de la influencia de los humanos e incluso de los Garou Homínidos. Cazar, aullar y correr junto a la manada de lobos más cercana son comportamientos comunes. Algunos de los consejos más secretos de los Garras implican Ritos más oscuros, a menudo como burla de rituales humanos. El sacrificio humano es un elemento destacado en ellos, como cuando los Garras cuelgan las vísceras de un humano alrededor de un "árbol de *Yule*" [N.d.T: Festividad del solsticio de invierno, de origen germánico].

Los consejos de los **Hijos de Gaia** varían ampliamente, desde lo contemplativo a lo estridente. Algunos son serenos, centrados en la meditación, la discusión calmada y la solemne introspección. Otros son correrías salvajes que pueden incluir desde alucinógenos hasta la comunión sagrada mediante sexo orgiástico con humanos y lobos.

Los consejos de los **Moradores del Cristal** evolucionan constantemente, tomando nuevas formas mientras la Tribu adquiere nuevas técnicas de liderazgo y de organización propias de agencias humanas. Pueden tomar la forma de reuniones empresariales que acentúan la "agilidad" y los objetivos organizativos como si fueran objetivos fiscales del trimestre, o pueden parecer *raves* llenas de drogas en las que se utiliza música pulsante para esconder sesiones de planificación.

Los **Roehuesos** realizan consejos formales en contadas ocasiones. Su idea de los vínculos normalmente implica alguna forma de libertinaje: robar comida y alcohol, hacer una patrulla por su territorio, zanjar viejas afrentas y pagar viejas deudas cuando se presenta la ocasión.

Los **Señores de la Sombra** honran las enseñanzas de Abuelo Trueno en la cima de altas montañas, bajo cielos tormentosos. Con gran pompa y circunstancia celebran el Rango, los logros conspirativos y las últimas complejidades de su jerarquía tribal. Tambores atronadores y solemnes cantos gregorianos hablan de la grandeza de la Tribu. Algunos Garou sospechan que los Señores de la Sombra incluso ofrecen sacrificios humanos durante sus consejos de cuando en cuando.

Los consejos **Uktena** son desconocidos para los extraños. Prefieren el elaborado misticismo de tipo más críptico, enlazando sus problemas con los pactos que mantienen con sus aliados espirituales. A veces el verdadero propósito de un consejo no es evidente hasta que ya está en marcha: basta decir "es necesario" para convocar a los Uktena. Los Ancianos sólo revelan su propósito una vez el consejo está en marcha, a menudo mediante Ritos de adivinación.

Los **Wendigo** derivan muchas de sus tradiciones de las prácticas de su Parentela local. Una reunión puede conllevar una búsqueda espiritual y peyote, mientras que otra puede emplear tabaco sagrado, danzas de fuego o combate ritual. Algunos consejos emplean el viaje umbral, como al aplacar una Asamblea a un gran espíritu y darle caza hacia la Penumbra.

El Festejo

Generalmente, los mayores consejos acaban con un festejo donde los hombres lobo se transforman en Forma Crinos y corren enloquecidos por el área del clan para limpiarla de cualquier cosa que pueda suponer una amenaza. Esta oleada de violencia es tan agotadora que algunos Ancianos son dejados atrás por Cachorros y Cliath, o incluso llegan a morir tratando de seguir el ritmo. El festejo no es un asunto de manada; el clan lo comienza como una unidad que se fragmenta en grupos más pequeños según avanza la noche. Un hombre lobo puede llegar a entrar en Frenesí, convirtiéndose probablemente en una amenaza para sí mismo y para los demás. La mayoría corren hasta caer exhaustos. Los más fuertes continúan hasta el amanecer, ganando inmediatamente Renombre por su resistencia y fervor.

El festejo no se realiza cada vez que el clan se reúne, sino que se reserva para ocasiones especiales. Los Túmulos urbanos normalmente cambian la ruta o desvían los festejos, dado el daño que pueden hacer al territorio o al Velo. Ejemplos de festejos modernos incluyen cuando los Fianna salen de copas, las fiestas de Roehuesos, los "*fragfests*" [N.d.T.: Quedada o encuentro virtual en un juego] de los Moradores del Cristal en ordenadores interconectados y los círculos de tambores Uktena.

Lenguaje

Los hombres lobo tienen varias maneras de comunicarse. Los Homínidos conocen al menos un idioma del mundo humano, al igual que la mayoría de los Metis. Los Lupus pueden comunicarse muy fácilmente cuando están en Forma de lobo, a menudo utilizando mucho lenguaje corporal. Cada Raza puede aprender el idioma de la otra, pero la conversación puede ser difícil. Los Lupus raramente comunican conceptos que utilicen más de un puñado de verbos y nombres, mientras que los Homínidos encuentran frustrante limitar su lenguaje mientras visten la piel del lobo. Incluso los Garou Homínidos de tierras distantes pueden tener problemas al comunicarse entre ellos.

Los hombres lobo han desarrollado un idioma diferente durante miles de años para solucionar este problema. Los Galliard conocen este idioma como "Lengua Elevada" o "Lengua Garou". La mayoría afirma que lo crearon los Fianna. A todos los Garou se les enseña este lenguaje justo después del Rito de Iniciación, aunque puede haber diferentes acentos y dialectos regionales. La Lengua Elevada depende tanto del tono y el lenguaje corporal como de las palabras. Gran parte de él es instintivo, acentuado por las feromonas, gruñidos y ladridos. Algunas palabras no pueden ser reproducidas por gargantas humanas o lupinas, ya que requieren transformaciones parciales para articularse. Estas palabras representan algunos de los conceptos más altos ligados a la cultura Garou. Algunos Lupus nunca llegan a dominar realmente este lenguaje. Prefieren hablar tan simple y llanamente como lo hacen los lobos.

Los Garou en Forma Lupus e Hispo (entre Lupus y Crinos) pueden comunicarse libremente con los lobos. Este mismo "lenguaje lupino" puede usarse en otras Formas, pero esto aumenta las posibilidades de causar malentendidos. A pesar de que los conceptos formales y complejos de la Lengua Elevada Garou requieren entrenamiento, cualquier hombre lobo en Forma Lupus pueden hablar en "lupino" de manera instintiva. La primera vez que un Homínido o un Metis cambian a Forma de lobo, pueden comunicarse con otros lobos.

Aullidos

El aullido de un hombre lobo no es un grito inarticulado: puede transmitir una gran cantidad de información. Muchos aullidos se incluyen en la Lengua Garou, aunque no todos ellos son tan "refinados" como la Lengua Elevada. De la misma manera que un Philodox estudia la Letanía, cualquier Galliard debería de estar bien versado en todos los aullidos comunes.

Teniendo en cuenta los "acentos" regionales de clan a clan, un Galliard atento debería poder detectar la Tribu o el Auspicio del que emite el aullido, o posiblemente parte de su personalidad. Opcionalmente, un Narrador puede permitir a un Galliard hábil en Expresión o en Interpretación recabar más información. A continuación se enumeran trece de los aullidos más comunes, aunque uno de ellos no pertenece a la Nación Garou.

Aullido de Presentación: La Letanía exige que los hombres lobo respeten el territorio de los demás; este aullido es el resultado. Detalla la Raza, Tribu y Auspicio del Garou. Algunos hombres lobo incluyen partes de su linaje.

Aviso de la Presencia del Wyrm: Un aullido agudo, seguido de una serie de ladridos explosivos, anuncia la presencia de los sirvientes del Wyrm. Si un explorador puede oler la auténtica forma de estas criaturas, puede ser capaz de describirlas. Todos los que oyen este aullido pueden ver y sentir la corrupción que los rodea.

Canción de Burla: No es un aullido exactamente, sino más una especie de "tono sarcástico" que los Ragabash añaden a sus otros aullidos. Es el equivalente de un gesto obsceno que acompaña a la frase.

Canto de Desafío: Este aullido comienza como el Aullido de Presentación y entonces se convierte en una burla de las hazañas, de los ancestros y de los hábitos personales del enemigo. Los Fianna inventaron este aullido como método para iniciar duelos y después lo elevaron a una forma de arte satírica. Todos los que oyen el aullido pueden saber por qué tiene lugar el duelo.

Endecha de los Caídos: Esta endecha es un aullido sombrío y profundo que se usa como réquiem por los muertos con honor. Su duración depende del estatus del caído.

Grito de Júbilo: Este aullido señala un futuro acto de posible gran gloria. En esencia significa "mírame" o "mira esto", aunque puede aportar más información, como el objetivo de la futura hazaña.

Gruñido de Prioridad: Este violento y corto arranque se dirige contra el oponente escogido, marcándolo como la presa del hombre lobo. Las manadas utilizan estos gruñidos para coordinar sus tácticas, estableciendo quién ataca a quién. El Garou de mayor Rango no tiene por qué reconocer este aullido e incluso tiene el derecho de "robar la presa" de un hombre lobo inferior, pero la mayoría respeta un gruñido bien ejecutado.



Himno de Guerra: Este aullido es una llamada a la batalla. Los Ahroun lo utilizan para dirigir un ataque; los Galliard lo usan para reunir tropas y subir la moral. El aullido puede incluir información acerca del número y localización del enemigo, así como la necesidad de refuerzos.

Lamento de Augurio: El Himno de Guerra alerta a los hombres lobo de un ataque, pero el Lamento de Augurio se suele usar para avisar de desastres naturales, fenómenos inusuales en la Umbra o cualquier cosa extraña que merezca la pena investigar. Un Galliard experto puede añadir enigmáticas impresiones sobre lo que pueda ser el peligro.

Llamada a la Cacería: Un ululato largo y profundo que informa a la manada de la posición de su presa. Cuando se realiza correctamente, también puede identificar a la presa, describir sus heridas e incluso coordinar las tácticas de la manada en la cacería.

Llamada de Socorro: Un hombre lobo utiliza este aullido para convocar a sus compañeros de manada si se encuentra en peligro. Algunos lo encuentran embarazoso, ya que suena como el ladrido de un cachorro a su madre. Un aullido expresivo puede incluir impresiones sensoriales del peligro que está cerca.

Maldición de Ignominia: Este discordante gemido se utiliza para insultar a quienes violan la Letanía. Cuantos más hombres lobo presten su voz al gemido, más doloroso se hace oírlo. La tensión en quien lo escucha no cede hasta que se une al lamento. Los Garou caídos en desgracia están sujetos a esta cacofonía. Los sonidos transmiten los fallos y defectos de un villano. El clan al completo puede memorizar todos los vergonzosos detalles al compartir el canto.

Sinfonía del Abismo: Los Danzantes de la Espiral Negra gruñen este aullido enloquecido y reverberante mientras acechan a sus presas. Las víctimas que lo oyen de cerca pueden identificar el destino que les aguarda; no conocer ese destino es casi igual de terrorífico.

Rabia por el Mundo

La Prehistoria humana está nublada por el paso de los años y las tradiciones olvidadas. Es costumbre de los hombres que, al migrar a nuevas tierras, adopten nuevas costumbres. Aunque preserven algunas tradiciones, otras mueren con sus practicantes.

Esto no es así con los Garou. Ellos recuerdan. Incluso aunque pasen generaciones sin que nazcan Garou y no haya nadie del linaje que deje un legado de las costumbres, los espíritus permanecen. Su antiguo pacto con los Garou asegura la continuidad de la tradición, la memoria y el relato de pasadas injusticias que deberán ser vengadas.

Los Garou, por supuesto, siguieron a los humanos en sus migraciones. Incluso cuando una Tribu humana echaba raíces durante siglos en una tierra concreta, finalmente acababa marchándose, llevándose con ella a los hombres lobo que se escondían entre ellos, así como las semillas secretas de nuevas generaciones de Garou esperando en sus linajes.

Representación Tribal

Los datos geográficos aquí presentados hablan de ciertas Tribus por su notable influencia en ciertos lugares y en determinados momentos. Esto no significa que sea la historia completa. Otras Tribus a menudo han tenido una influencia crucial en estos lugares, incluso si no fue tan importante como la de las Tribus mencionadas. Por ejemplo, aunque no se señala que las Furias Negras hayan gobernado muchos clanes fuera de sus ancestrales tierras mediterráneas, ciertamente han influido en eventos en las tierras a las que sus Parientes han emigrado, siendo un ejemplo la región de Finger Lakes en el estado de Nueva York.

Ten en cuenta que sólo porque una Tribu no aparezca reflejada aquí no significa que sus miembros no existan en esas tierras o que no hayan contribuido a sus leyendas.

Cuando llegaban a nuevas tierras y establecían nuevos Túmulos, marcaban esas tierras como suyas. Sus pactos con los espíritus locales aseguraban la continuidad de sus tradiciones, incluso cuando no había ningún Garou para mantenerlas. Las pretensiones territoriales de una Tribu se escribieron no sólo en las mentes de los Garou y sobre la tierra, sino también en la tinta indeleble del mundo espiritual. Las raíces que estas Tribus echaron durante los días antiguos sobre estas vastas áreas marcaron lo que se convertiría en sus tierras ancestrales.

Las tumultuosas migraciones humanas de los últimos siglos han tenido su efecto en las antiguas reivindicaciones territoriales de los Garou. Cuando la Parentela emigra a nuevas tierras, lleva sus líneas de sangre tribales con ellos y surgen conflictos al "invadir" unas Tribus las tierras de otras debido al proceso de la migración humana. Esto ha creado clanes y Túmulos más diversos de lo que era habitual en tiempos pasados, al arrimar el hombro múltiples Tribus para compartir recursos espirituales limitados. A pesar de que en muchos casos ha surgido una reciente unidad, en otros sólo se reavivan las viejas enemistades, haciendo que los Garou pierdan un tiempo precioso luchando contra una Tribu rival mientras las fuerzas del Wyrm se arrastran cada vez más cerca.

Ni siquiera los Lupus son inmunes a estos modernos desafíos de las migraciones. Mientras las áreas en las que las poblaciones de lobos continúan haciéndose más pequeñas, las Tribus vuelven a luchar de nuevo por controlar estos lugares.

Uno de los desafíos clave a los que se enfrentan los Garou en estos tiempos precarios es el hecho de que han de compartir a Madre Gaia entre ellos antes de que el Wyrm se quede con toda ella.

Norteamérica

Cuando los humanos emigraron por vez primera a Norteamérica, los Garou fueron con ellos. Tres Tribus se distinguieron entre ellos, conocidas como los Tres Hermanos: Uktena (Hermano Mayor), Croatanos (Hermano Mediano) y Wendigo (Hermano Pequeño). Contrariamente a la forma como se desarrollaron las cosas en el Viejo Mundo, estos Garou vivían en armonía con humanos, lobos y espíritus. El Impergium consistió menos en dominación y sumisión que en un entrenamiento cuidadosamente guiado para la coexistencia.

Las tres Tribus se extendieron por la tierra, cada una reclamando áreas para sí mismas mientras aún mantenían lazos de hermandad y amistad. El Wyrm, por supuesto, estaba aquí, pero podía ser derrotado por héroes y era posible sojuzgar a sus siervos mediante vigilancia. Se convirtió en una práctica común entre los clanes Garou enterrar a los monstruos derrotados bajo poderosas guardas y los conocimientos y claves para realizarlo fueron custodiados por los Vigilantes de Perdiciones Uktena.

Los Puentes Lunares entre los clanes tribales eran raros. Simplemente, apenas eran necesarios. Era mejor viajar por el territorio, no sólo para que pudieran encontrarse con los espíritus del lugar y parlamentar con ellos, sino también para que cualesquiera amenazas del Wyrm pudieran identificarse y cazarse antes de que echaran raíces. Los Tres Hermanos no contaron con la invasión europea.

Cuando los europeos llegaron por primera vez portando con ellos nuevas formas del hedor del Wyrm, los términos "Puros" y las "Tierras Puras" fueron adoptados rápidamente por los pueblos nativos. Estas palabras se habían utilizado antes, pero como celebración. Ahora eran términos de exclusión y condenación de los "impuros". Cuando el Wyrm se manifestó en una primitiva colonia de Roanoke, los Croatanos sacrificaron sus vidas para expulsarlo. Creían en la continuidad de su legado: los nuevos Croatanos nacerían de sus Parientes, para recordarlos y honrar su sacrificio. Pero el Devorador-de-Almas no desapareció tan fácilmente, y devoró la misma alma de la Tribu al ser expulsado de la tierra, acabando con el linaje de los Croatanos para siempre.

Esta tragedia supuso una brecha entre los dos hermanos restantes, una brecha que sólo se hizo más profunda a causa de los "Llegados-con-el-Wyrm", los Garou que llegaron de Europa. Estos inmigrantes, desconocedores de la historia del continente o del gran sacrificio de los Croatanos, olieron al Wyrm en aumento y sintieron que era su deber hacerse cargo de la tierra y dirigir la guerra contra la corrupción. Y al infierno con cualquier Garou nativo que se pusiera en su camino.

Algunas Tribus, como los Fianna y la Camada de Fenris, se integraron en algunos Túmulos nativos, estableciendo Puentes Lunares para acortar las rutas de refuerzo de sus propias Tribus. Sin embargo, la mayoría de los Garou europeos "repatriaron" a la fuerza a los nativos de los Túmulos, haciendo que las Tribus Puras huyeran con sus Parientes hacia reservas donde continuarían macerando su rencor hasta tiempos modernos.

A medida que la Tejedora continuaba expandiéndose a través del continente en forma de cable de telégrafo y líneas de ferrocarril, los Moradores del Cristal la siguieron, enamorados de la energía y el vigor que surgía de la mezcla de lo viejo y lo nuevo. Los Roehuesos festejaban en las crecientes ciudades, aún enclaustrados entre los pobres y olvidados, pero aprovechando ahora las oportunidades y libertades que se les negaban a ellos y a sus Parientes en el Viejo Mundo. Incluso los Colmillos Plateados dejaron sus feudos para establecer nuevos territorios entre los ricos y poderosos de las Américas, compitiendo con los Señores de la Sombra por influencia en las altas esferas del poder.

En la actualidad, cada una de las Trece Tribus está representada en Norteamérica, la mayoría en clanes multitribales. Incluso la Tribu compuesta únicamente por lobos de los Garras Rojas tiene una presencia fuerte gracias a que Norteamérica tiene una de las poblaciones de lobos más resistentes del mundo.

Desafortunadamente, según se expandían los Garou, también lo hacía el Wyrm, a pesar de los mejores intentos de éstos por mantenerlo a raya. Que estos esfuerzos a menudo lo fortalecían es algo que todos menos los Hijos de Gaia tratan de negar muy a menudo. A día de hoy, la presencia del Wyrm en el continente es más fuerte que nunca y sigue creciendo. La institución del capitalismo y la dominación empresarial mediante el dinero sin control le ha dado una manera única de extenderse en cualquier territorio, eludiendo cualquier oposición democrática que surja ocasionalmente en contra de los planes de sus siervos. El experimento americano ha demostrado que puede extenderse la corrupción a un sorprendente bajo coste. El auge de los conglomerados globales ha hecho posible que su alcance sea mundial. Mientras los Garou aún actúan en gran medida a nivel local, luchando por sus clanes y, a menudo, compitiendo con clanes rivales por los escasos recursos, las fuerzas del Wyrm se han reunido en megacorporaciones que pueden esgrimir su poder de forma centralizada y dirigirlo a cualquier parte del mundo. El desafío de los Garou actuales es superar sus enemistades pasadas y unirse contra su multitentacular enemigo.

La más acuciante forma de veneno del Wyrm en Norteamérica es la devastación medioambiental que han creado las industrias de extracción de gas y de petróleo: el *fracking* y las arenas bituminosas canadienses. La práctica de la fracturación hidráulica consiste en inyectar una mezcla tóxica de químicos a alta presión en la tierra para liberar los depósitos de gas. Los científicos han ligado esta práctica con el incremento de terremotos. Como han descubierto los Garou, el propósito de la fracturación hidráulica no es lo que parece: esconde una vasta conspiración para buscar antiguas Perdiciones enterradas tiempo atrás por las Tribus Puras y erosionar sus guardas con sustancias tóxicas. Estos químicos, por supuesto, contienen elementos sobrenaturales invisibles para los científicos humanos, todo cortesía de Pentex I+D.

Mientras antaño los frentes de batalla fueron salvar los bosques y a las criaturas en peligro de extinción, ahora se trata de prevenir la invasión de tuberías y refinerías pensadas

para envenenar lo que queda de la Tierra. Tras una mirada a la operación de arenas bituminosas en Alberta, Canadá, nadie puede negar que el Apocalipsis está cerca.

Sudamérica

Aunque las Tribus Puras viajaron a Sudamérica, tan sólo los Uktena se asentaron en una cantidad significativa. Por lo demás, el lugar fue el hogar de escasos Garou hasta la colonización europea, pero incluso entonces los hombres lobo fueron pocos y dispersos, con los Roehuesos como única excepción moderna. En su mayor parte, estas tierras han pertenecido tradicionalmente a los Fera, los otros cambiaformas, maltratados por los Garou durante la Guerra de la Rabia.

Los Fera han perdurado, incluso tras los sangrientos enfrentamientos con los hombres lobo invasores (como los Señores de la Sombra que colaboraron con los españoles). Hasta se han infiltrado entre la población de Parentela Garou, causando extrema sorpresa cuando un Primer Cambio resulta en un hombre jaguar en lugar de un hombre lobo.

Una de las razones de que este continente continúe siendo un misterio para los hombres lobo es la relativa falta de Puentes Lunares que permitan acceder a sus Túmulos. Los clanes nativos a menudo los cierran intencionalmente para mantener alejados a los hostiles hombres lobo extranjeros, pero muchos se han perdido. Existen algunos Túmulos, ocultos en la jungla y olvidados por todos excepto en leyendas parcialmente conservadas, esperando que intrépidos Garou o Fera los busquen y los reclamen... antes de que el Wyrm los encuentre.

Asimismo, muchos linajes de la Parentela se han perdido y sus rastreadores espirituales son incapaces de encontrarlos. Los escasos Garou que nacen aquí sin el conocimiento de los suyos, están amenazados por los sirvientes del Wyrm, que los buscan para convertirlos antes de que conozcan nada mejor.

Durante las últimas décadas del siglo XX, las selvas tropicales del Amazonas fueron el campo de batalla principal de uno de los mayores esfuerzos comunes de los Garou contra el Wyrm. La Guerra del Amazonas causó enormes bajas en todos los bandos y continúa sin un claro vencedor, aunque el conflicto se ha enfriado en gran medida mientras la expansión de las empresas petrolíferas se ha estancado. No tiene importancia; Pentex ha movido sus operaciones petrolíferas a otras zonas, como atestiguan los vertidos provocados por la extracción de petróleo del Mar Negro y el Golfo de México. Hay pocos hombres lobo para proteger los mares y los océanos.

Europa

Europa fue una vez el hogar de la mayor densidad de Tribus, antes de que las migraciones coloniales las dispersaran. Los Fianna tienen sus raíces en las tierras célticas (predominantemente Irlanda, Escocia, Gales y Bretaña), las Furias Negras provienen originalmente del Mediterráneo, la Camada de Fenris de las regiones escandinavas y teutónicas y los Señores de la Sombra de las cadenas montañosas del Este de Europa. Las numerosas leyendas de hombres lobo que aún aparecen en películas y cómics tienen su origen en los atisbos que los humanos europeos entrevieron de sus señores Garou cuando sufrían el Delirio.

El Wyrm también era poderoso y fecundo en Europa, y sus maquinaciones demostraron ser demasiado poderosas para los Garou según las ciudades crecían y los bosques menguaban. Las leyendas medievales de espíritus malignos y dragones apuntan a rampantes excursiones de los siervos del Wyrm. El término que utilizan los Garou para los humanos poseídos por Perdiciones, *Fomori*, fue acuñado por los Fianna en épicas guerras para defender sus tierras de las criaturas del Wyrm que moraban bajo el mar.

El paisaje espiritual

Tan importante como el terreno geopolítico lo es el espiritual, la tierra invisible que soporta y sostiene al mundo vivo. El ecosistema de los espíritus engarzado en la tierra es la principal preocupación de los Garou en cualquier parte, aunque a menudo permiten que los cieguen asuntos más mundanos. Los Garou no pueden vivir realmente en la tierra sin ninguna relación con esos seres que *son* la tierra: los espíritus de los árboles, rocas y arroyos y de todas las criaturas que corren, saltan, se arrastran y vuelan.

La enorme diversidad de la vida espiritual impide una fácil catalogación. La naturaleza de los espíritus hace que sean muy particulares. Incluso aunque un espíritu de tejón sea más o menos lo mismo en Alemania y en Norteamérica, su lugar en la tierra es propio de la misma tierra y su conocimiento de los espíritus que lo rodean es único. Sin embargo, gracias a antiguos pactos, ciertos espíritus conocen las viejas tradiciones de los Garou y se les puede pedir, coaccionar e incluso ordenar que enseñen a nuevas generaciones sin la ventaja del entrenamiento directo con compañeros de Tribu. Esta enseñanza es limitada y tiende a producir una variedad local de las costumbres tribales, pero ayuda a mantener a los Garou en lugares donde sus líneas de sangre han sido estériles durante mucho tiempo.

Es fácil hablar en términos generales de los Colmillos Plateados, la Camada de Fenris o los Hijos de Gaia, pero la verdad es que cada Tribu es única y se ha adaptado no sólo a las costumbres locales de su Parentela humana, sino también a las peculiaridades y costumbres de los espíritus vecinos. A medida que los Puentes Lunares que conectan los Túmulos son cada vez más comunes, las culturas de las Tribus han tendido a volverse más universales al coste de honrar las costumbres locales. A veces, bajo la presión de asuntos globales, se falta al respeto o se olvida el portazgo adecuado que se le debe a un espíritu local. Los Garou no pueden permitirse perder aliados de esta manera, pero es difícil convencer a un espíritu de pensar globalmente mientras actúa localmente: cuanto más pequeño sea el Rango de un espíritu, más puramente local será.

Los Señores de la Sombra han luchado desde antaño contra uno de los males más insidiosos, los vampiros de los Cárpatos. Los así llamados Vástagos pueden negar su alianza con el Wyrm, pero el espiritual sentido del olfato de los Garou siempre los ha desenmascarado. La actitud hosca y los métodos atribuidos a los Señores de la Sombra quizás puedan perdonarse cuando uno se encuentra con los horrores encarnados, forjados por las Sanguijuelas que tenían como vecinos en sus tierras ancestrales.

A pesar de la diáspora de muchos de sus Parientes, las Tribus originales aún mantienen asentamientos en sus tierras ancestrales, aunque a menudo tienen que compartir sus Túmulos con Tribus de extranjeros. Los Fianna están viendo que las colonizaciones que su Parentela llevó a cabo por medio del Imperio Británico se les pagan con su misma moneda mediante el siempre creciente número de nacimientos de Garou de otras Tribus (incluyendo a los Contemplaestrellas) entre la Parentela recientemente inmigrada. Si fueran honestos al respecto, tendrían que admitir que la diversidad de aliados los ha ayudado en su lucha.

Por desgracia, a medida que la presión de acoger a nuevas comunidades de inmigrantes y sus culturas únicas amenaza con cambiar las culturas de Europa, crece la xenofobia. El desafío para los Garou es resistir los peores instintos de sus Parientes, ya que el Wyrm ha aprendido bien cómo aprovecharse de ello. Muchos hombres lobo creen que el colapso financiero que ha azotado con especial fuerza a Grecia, España e Irlanda no es un mero fraude o una conspiración mortal, sino que seguramente el Wyrm esté tras él. Mientras las tensiones entre clases aumentan y las revueltas comienzan en las calles, los Garou tienen problemas para averiguar a qué enemigo enfrentarse.

África

Como en Sudamérica, los Garou son raros en África e incluso menos bienvenidos. La mayoría del territorio es de los misteriosos y antagónicos Fera, las Tribus de cambiaformas que ostentan una antigua influencia en el continente. Las leyendas de una miríada de pueblos africanos hablan de los sabios pero indignos de confianza dioses araña, los siniestros cambiaformas Ananasi que acechan en húmedas cuevas, así como los Mokolé-Mbembe, los dragones de las espesas junglas, y de los crueles hombres león y hombres pantera que gobiernan las sabanas y las copas de los árboles. Incluso las leyendas de los hombres que caminan como ratas apuntan a los Ratkin, que medran en poblados asediados por la enfermedad y siguen la miseria que dejan los ejércitos rebeldes que asolan las regiones destruidas por la guerra.

El Norte de África es más hospitalario para los Garou y, de hecho, una de las Tribus tiene un extenso linaje aquí: los Caminantes Silenciosos, cuyos ancestros hollaron los solitarios desiertos y viajaron por el Nilo en los días de antaño. Su era dorada fue el período dinástico del Antiguo Egipto, pero su poder ha disminuido desde entonces. En las densamente pobladas ciudades costeras se les ha unido una cantidad cada vez mayor de Roehuesos, mientras que se sabe que los Garras Rojas acechan en los baldíos infestados por chacales.

Los hechos más dramáticos de los humanos no pueden sino afectar a los Garou, y esto es igual de cierto entre las naciones afectadas por la Primavera Árabe. Los alzamientos contra gobiernos tiránicos han movilizado a las generaciones más jóvenes y la sensación de nuevas posibilidades ha alcanzado incluso a los Garou. Una alianza entre Moradores del Cristal y Caminantes tuvo un importante papel entre bambalinas, usando los espíritus de Internet y la tecnología de los *smartphones* para unir a los manifestantes e impedir que su mensaje se censurase. Pero, por desgracia, estos alzamientos han tenido poco impacto en la suerte de los siervos del Wyrm que se esconden en la industria de extracción de petróleo. La revolución Libia proporcionó una tapadera para varios ataques de los Garou contra campos petrolíferos y refinerías de Pentex, pero aún queda por ver cuánto daño pueden causar los Garou a las corruptas infraestructuras petrolíferas en medio del caos reinante.

La corrupción del Wyrm en el continente no se limita a la industria del petróleo del Norte. Infecta los horrendos genocidios y golpes de estado que suceden en diversas naciones. Pobreza, racismo tribal e ideología colonial han contribuido a crear un campo de cultivo para la corrupción del Wyrm. A pesar de que los Fera han hecho un gran trabajo para mantener a raya las incursiones en terrenos salvajes, han dejado a las poblaciones humanas desprotegidas ante los horrores infligidos por los ejércitos manchados por el Wyrm. Cada vez más activistas Garou exigen una mayor implicación en el continente, esperando iniciar la chispa de un esfuerzo similar al de la Guerra del Amazonas en Sudamérica. Tristemente, parece que los hombres lobo están preparados a lanzarse a la refriega cuando la ecología está en juego, pero menos dispuestos cuando el objetivo principal es aliviar la miseria humana.

Asia

Asia es un continente enorme, así que cualquier descripción de la historia y las actividades de los Garou varía dependiendo de la región. Los Garou tienen una influencia relativamente pequeña en las naciones del Oriente Próximo. Los Caminantes, sin ser demasiado numerosos, han sido quizás la Tribu que mayor impacto ha tenido, pero aun así ha sido insignificante comparado con el papel de los Garou en Occidente.

Los Garras Rojas afganos e iraquíes han usado las recientes guerras para atacar salvajemente a los humanos que invaden sus territorios, a menudo con efectos crueles para los nómadas y pueblerinos azotados por la pobreza. Por desgracia, todavía tienen que acordar una estrategia para detectar y cazar a los siervos del Wyrm que también se aprovechan de las guerras para sus propios fines. Los lobos de Pakistán, cuya Parentela está guiada en su mayor parte por Contemplaestrellas, no se han implicado en estos ataques. Los Contemplaestrellas consideran bárbaro el comportamiento de los Garras Rojas, que interpretan el estereotipo de lobos malvados. Así, argumentan que las expresiones de rabia catártica de los Garras Rojas terminarán por dañar a sus poblaciones lupinas.

India es un territorio en conflicto entre los Garras Rojas rurales y los Hijos de Gaia más proclives a vivir en pueblos. Las dos Tribus discuten acerca del mejor método para aliviar el sufrimiento de su país, aunque ambas están de acuerdo respecto



al castigo que merecen los siervos del Wyrm responsables de desastres como la explosión de la planta de la Union Carbide el siglo pasado. Igualmente, ambas resisten el aumento de los Ratkin en las ciudades costeras y se preocupan por los rumores del retorno a sus antiguos nidos de los Nagah, los hombres serpiente que se creyeron extintos durante largo tiempo.

Rusia ha sido desde siempre la fortaleza de los Colmillos Plateados, aunque han degenerado aquí tanto como en el resto del mundo, manteniendo solamente una sombra de su antigua gloria. La revolución bolchevique rompió el poder de su tradicional Parentela entre la aristocracia. Asediados por un mal sin precedentes en la forma de la bruja vampiro Baba Yaga, una nueva oleada de Colmillos se reunió para aceptar el desafío. Declarando el retorno de los Bogatyr de antaño, esta nueva generación de Colmillos Plateados dirigió a los ejércitos Garou contra los dragones Zmei e incluso se alió con vampiros para destruir definitivamente el sobrenatural Telón de Sombras de la bruja que evitaba que llegaran noticias y refuerzos para ayudar a los Garou. Sin embargo, los victoriosos Colmillos han sido menos afortunados al reclamar el control sobre los humanos que gobiernan el país, ya que las líneas de sangre de su Parentela tienen poca influencia sobre los corruptos delincuentes que se están convirtiendo con cada vez más frecuencia en el verdadero poder tras los asuntos humanos.

Los hombres lobo siberianos sufrieron terriblemente bajo el régimen del Telón de Sombras. Cuando el Telón cayó, también lo habían hecho numerosos clanes y Túmulos, destruidos o abandonados sin ningún rastro de sus guardianes, tanto espirituales como Garou. El campo de los Colmillos Plateados de los Siberakh aún sobrevive, aunque en un número muy disminuido, y sus miembros han tenido que aceptar papeles menores en clanes de Garras Rojas sin los derechos de liderazgo a los que aspiran. El misterio de los Túmulos yermos aún pesa sobre los Garou rusos.

Mongolia aún posee una gran población de Garras Rojas, mezclada con los ocasionales Contemplaestrellas y Colmillos Plateados, aunque Tíbet ya ha perdido a muchos de sus ya de por sí dispersos Garou. Los Contemplaestrellas han luchado contra viles Perdiciones disfrazadas como supervisores chinos y muchos perdieron su vida resistiendo el papel del Wyrm en la campaña china. Sus sacrificios, sin embargo, han hecho poco por cambiar el curso de los asuntos humanos.

La mayor parte del Lejano Oriente sigue siendo un misterio para los Garou occidentales. Incluso los Contemplaestrellas que vagabundean por estas tierras revelan poco a los miembros occidentales de su Tribu, pues sienten más afinidad con los misteriosos cambiaformas de estas tierras, los *Hengeyokai*. Estas extrañas y aún enormemente malentendidas Razas evadieron gran parte de la Guerra de la Rabia, aunque todavía guardan rencor a los entrometidos Garou. Su bastión es Indonesia, pero también mantienen territorios en China y Japón. Las manadas de Garou occidentales de Hong Kong se han extendido recientemente por las nuevas ciudades factoría buscando signos del Wyrm, pero han dedicado el mismo tiempo rechazando a los Hengeyokai y tratando de parar los planes del Wyrm, como los productos alimentarios con melanina.

Las ciudades más modernas y pobladas de Asia han atraído a los Moradores del Cristal, quienes han engendrado suficientes generaciones para considerarse una Tribu nativa y no una recién llegada. De hecho, algunos Moradores del Cristal se responsabilizan de las ascendentes empresas financieras y tecnológicas de Singapur, Seúl, Hong Kong y Tokio, así como del control sobre los grupos de crimen organizado (aunque se disputan ese "honor" con los Señores de la Sombra).

El código samurái japonés del bushido encaja bien con la Letanía Garou y es apreciado tanto por los Moradores del Cristal como por los Señores de la Sombra. Los Hakken mantienen una cultura feudal incluso cuando esto significa entrar en conflicto con sus primos Señores de la Sombra occidentales. Una pequeña población de Uktena aún mantiene las viejas tradiciones de las tribus ainu, así como en las capillas sintoístas de las cañadas rurales y las montañas. Recientemente, los activistas Garou occidentales culpaban a los Hakken por no hacer lo suficiente para detener la masacre de delfines y la caza de ballenas, pero éstos aseguran con firmeza que su rol como lobos en la ecoesfera de Gaia es guardar la tierra, no el mar. La vacuidad de su defensa se hizo patente cuando el tsunami destruyó la central nuclear de Fukushima, dándole al Wyrm el mayor asidero en Asia en años.

Los Garou han luchado en numerosas guerras secretas contra las Perdiciones tóxicas surgidas de los vertidos radioactivos. La mayoría de los espíritus locales han entrado en letargo y deben ser despertados de nuevo a la fuerza por Theurge Garou en peligrosos viajes a la Penumbra, donde las aguas que trajo el tsunami aún permanecen. Éste es un problema que tardará muchos años en enmendarse.

Australia

Australia es un lugar extraño incluso para los Garou. Su mundo espiritual es único, manteniendo gran parte de su antigua forma original gracias sobre todo a las persistentes tradiciones espirituales de los aborígenes. El Tiempo del Sueño tiene una barrera más débil que la Celosía de la mayoría del resto de lugares salvajes y es hogar de los espíritus de muchos animales ya extintos en el mundo material.

La tragedia de esta tierra es que los Garou occidentales no pudieron dejar a un lado su orgullo. Acosaron y persiguieron a la Tribu Garou nativa, los Bunyip, hasta que dejaron de existir. Esta extraña Tribu, que fuera célebre por su perdurable sabiduría sobre el Albor de los Tiempos, utilizó sus antiguos conocimientos de las Líneas de Canción y de los espíritus para obtener una fecundidad secreta en esta árida tierra, permitiéndoles aparearse con los tilacinos marsupiales. A medida que su Parentela humana fue obligada a huir cada vez más profundamente hacia el despoblado interior, la magia de la fertilidad Bunyip comenzó a fallarles. Los Colmillos Plateados y Señores de la Sombra inmigrantes no les dieron respiro mientras los expulsaban para hacerse con el gobierno de la tierra. Los intrusos no entendieron el delicado equilibrio espiritual y la mayoría de las veces causaron incursiones del Wyrm mayores que las que habían contenido. Cuando el último lobo de Tasmania murió en cautividad en 1934, el alma tribal de los Bunyip murió con él y no engendraron más verdaderos Garou. El último de ellos no tardó en adentrarse en el Tiempo del Sueño para no volver a ser visto.

Muchos de los Garou que heredaron las tierras de los Bunyip han sufrido de *Harano*, el tremendo pesar por la pérdida de lo que jamás podrá retornar. Para acentuar la naturaleza extranjera de los Garou, muchas manadas han desaparecido durante estos años, perdidas o hechas cautivas por causas desconocidas. La única pista es la ocasional huella de lobo de Tasmania. Historias de fantasmas sobre vengativos espíritus Bunyip han causado que los Garou los busquen para aplacarlos, pero nunca los han encontrado. Recientemente, nuevos signos apuntan no a fantasmas sino a criaturas y espíritus del Wyrm que se aprovechan de las antiguas Líneas de Canción, sendas especiales en la Penumbra y en el Tiempo del Sueño que siguen diferentes leyes a aquéllas que conocen la mayoría de los Garou. Los Bunyip las dominaron, pero, sin su vigilancia, parecen haber caído ante el Wyrm. Ahora, los Garou se enfrentan al desafío de recuperar los antiguos conocimientos que inconscientemente ellos mismos destruyeron tiempo atrás.

Nueva Zelanda es el hogar de una pequeña población de Garou, pero está dedicada a evitar la invasión del desarrollo moderno en las prístinas tierras salvajes de esta bella cadena de islas. No obstante, evitan las aguas porque se sabe que en ellas habitan los hostiles Rokea: los extraños hombres tiburón de las leyendas orales polinesias. Los Garou creen que los tiburones tienen Parentela entre la población maorí.

Antártida

Esta tierra helada, tan inhóspita para la vida, no es amiga de los Garou. Sin embargo, ciertos eco-activistas Garou la ven como un bastión en la defensa de los últimos lugares puros e inmaculados de la Tierra. Las aguas que rodean el continente son el campo de batalla de los activistas humanos para detener la caza de ballenas. Los Garou los ayudan cuando pueden, pero la mayoría prefiere no quedar atrapado en un barco durante meses sin ningún medio para escapar o un conveniente enemigo al que desgarrar. Por ahora, su ayuda se limita principalmente a *hackers* Moradores del Cristal que ayudan a identificar la localización de los barcos balleneros y se la envían anónimamente a los eco-activistas.

Los Garou censuran el aumento de bases militares y científicas que siguen apareciendo aquí y allá e incluso han tratado de infiltrarse en ellas ocasionalmente antes de rendirse y volver a climas más cálidos. Los rumores de que existe un Túmulo de Danzantes de la Espiral Negra en algún lugar bajo las profundidades del hielo en una antigua ciudad enterrada han impulsado a varias manadas para partir en su busca a través de los páramos, pero hasta ahora los ha eludido (si es que existe siquiera). Aun así, los miembros de las expediciones hablan de un débil y persistente olor al Wyrm cuyo origen no pudieron localizar. Han iniciado una campaña para obtener la ayuda de los Gurahl Emboscadores del Hielo, esperando que los hombres oso polares pudieran estar dispuestos a viajar del Ártico hasta la Antártida para ayudarlos en esta nueva búsqueda.

El Wyrm

A pesar de lo salvajes, brutales y bestiales que puedan ser los hombres lobo, ellos no son los mayores monstruos del Mundo de Tinieblas. Ese honor pertenece al Wyrm y a su retorcida descendencia. Siempre que los Garou dan caza a los crueles y opresores, a menudo encuentran trazas de corrupción espiritual procedentes del Wyrm.

Los Fenrir lo describen como la Gran Serpiente de la Oscuridad, que engendra monstruos que han de morir por sus garras. Los Roehuesos ven su toque entre los pobres y desesperados, forzados a vivir en la suciedad y alimentarse con basura para sobrevivir, incluso entre aquéllos que tienen hogares y se alimentan de comida procesada. Las Furias Negras lo describen como el padre de la desesperación espiritual, que acecha tras las familias devastadas por el abuso y la violencia doméstica. La hidra tiene mil cabezas, cada una estirándose para hundir sus colmillos en los débiles, los desvalidos y los que son tentados con facilidad.

Los Garou están seguros de que el Wyrm posee una encarnación real, un cuerpo escondido en lo profundo de la Umbra. Ningún Garou vivo lo ha visto o ha interactuado nunca con él (excepto, quizás, los Ancianos de los Danzantes de la Espiral Negra, si se puede creer a sus profetas), pero saben que se enrosca en algún lugar de la oscuridad. Su casi omnipotente presencia se revela a través de la influencia de la intangible corrupción espiritual y las acciones de sus retorcidos sirvientes que portan ruina y perversión. Es difícil determinar, incluso para los Theurge más sabios, cuánto del intelecto del Wyrm dirige directamente las acciones de sus sirvientes. Aunque su colosal mente sólo tenga una influencia indirecta sobre los ejércitos que marchan en su nombre, los Garou hablan de él directamente. Los ejércitos y la causa son lo mismo: el enemigo es el Wyrm.

Los místicos reconocen tres aspectos mayores del Wyrm, cada uno con sus propias legiones de servidores. La Bestia-de-la-Guerra se sacia con la violencia, la destrucción y la entropía. El Devorador-de-Almas busca consumir toda la creación, deleitándose por igual con un festín de materia, energía y espíritu. El Wyrm Profanador es el aspecto más insidioso, una fuerza de corrupción y violación.

Perdiciones

Es difícil determinar la medida en la que un soldado mortal está influenciado por el Wyrm, es mucho más fácil determinar cuán fuerte es su control sobre sus retorcidas huestes espirituales. Las *Perdiciones* son los espíritus nacidos del Wyrm o tan contaminados que su misma esencia está corrompida. Como todos los espíritus, deben seguir su naturaleza, y ésta está manchada. Algunos carecen casi por completo de mente, otros son astutos y muy inteligentes. Todos son leales a su Padre Oscuro.

Las Perdiciones son más fuertes en la Umbra. Allí usan sus poderes espirituales, llamados *Encantamientos*, para seducir, corromper o atacar a sus enemigos. Las Perdiciones poderosas poseen a humanos o animales en el mundo físico, usándolos como recipientes. Normalmente, estas criaturas poseídas son "espiritualmente débiles", abrumadas por el pecado o por oscuras emociones como la lujuria, la avaricia, la envidia o la ira. Sin embargo, es más habitual que traten de influir a su presa para que actúe según deseos ya existentes. Una vez una víctima ha sido poseída, los susurros del Wyrm la empujan a cometer actos cada vez más horribles. Las Perdiciones también pueden manifestarse en el mundo físico, adoptando una forma tan horrible como sea posible para aterrorizar a quienes se les opongan.

La diversidad de las Perdiciones es casi infinita. Ya que casi cualquier espíritu puede corromperse hasta transformarse en una Perdición, varían desde deformes y retorcidos espíritus animales y elementales hasta abstracciones filosóficas del pecado, el terror y la locura. Algunas desafían a la taxonomía y parecen haber sido engendradas sin propósito alguno. La teoría común mantiene que las Perdiciones sirven a amos ligados a los grandes conceptos de maldad: Odio, Polución, Seducción, etc. Pero los esfuerzos por catalogar a las Perdiciones son casi fútiles y, comprensiblemente, una pérdida de tiempo. Son legión e ilimitadas. ¿Quién tiene tiempo para estudiarlas cuidadosamente? Deben ser *combatidas*.

Túmulos del Wyrm

Los lugares sagrados de los Garou dedicados a Gaia tienen un reflejo en los Túmulos corruptos creados por los siervos del Wyrm. Algunos son antiguos Túmulos de Gaia, capturados y profanados; otros son nuevos lugares de corrupción creados en zonas muy contaminadas.

Los primeros Túmulos del Wyrm se erigieron en las profundidades, marcados por la fría y verdosa luz de ponzoñosas piras de corrupción. Los horrores se reunían allí, en lo profundo de la tierra, pero la superficie permanecía libre de estos cánceres. Los Garou eran más fuertes entonces y, si cualquier bestia encontraba el camino hasta la superficie, su crueldad era rápidamente acallada. Los recuerdos humanos de esas incursiones de pesadilla han evolucionado gradualmente hasta los mitos humanos. Beowulf y Grendel, San Jorge y el Dragón, Marduk y Tiamat, cada historia enmascara una realidad más terrible.

A finales del siglo XX, las actividades humanas los sacaron a la superficie. Errores desastrosos han sido los heraldos del principio del Fin de los Tiempos. Guerra nuclear, caos biológico y devastación ecológica a una escala sin precedentes han sobrepasado los esfuerzos de los Garou, invocando al Wyrm al mundo en formas nunca antes vistas. Así en el subsuelo como en la superficie. A lo largo del último siglo, el Wyrm ha establecido y profanado más Túmulos en la superficie, regocijándose en vertederos, desechos tóxicos, devastación ecológica, lugares de pruebas nucleares e infiernos urbanos rodeados por el crimen y el sufrimiento humano.

Los Túmulos del Wyrm, ya estén en la superficie o aún bajo ella, no se muestran abiertamente. Sus guardianes no marcan su territorio. En vez de eso, los signos se leen en las caras y los cuerpos de los humanos que viven allí. Los niños nacen con malformaciones; la tierra se agosta. Los horrores se esconden en estas comunidades xenófobas y taciturnas que desconocen hasta qué punto se ha torcido su destino.

Esto es así, por supuesto, a excepción de aquéllos Túmulos que una vez estuvieron dedicados a Gaia. Las fuerzas del Wyrm se deleitan reclamando para el Padre Oscuro los lugares sagrados de sus enemigos. Los Garou conservan el recuerdo de cada Túmulo que les ha sido arrebatado y profanado, ya que no hay herida más difícil de soportar.

La corrupción del Wyrm

Los siervos del Wyrm reclaman muchas víctimas, pero las más preciadas son los propios Garou. Ningún objetivo es más deseable que los defensores de Gaia. Nada supone un placer más oscuro que la caída de un lobo que antaño fue noble. Aunque los Garou odian la obra del Wyrm, han demostrado una y otra vez no ser infalibles. Demasiados hombres lobo han cedido ante la Rabia o deseos más oscuros y han encontrado al Padre Oscuro aguardando para abrazarlos. Héroes, manadas, incluso clanes han caído ante el Wyrm; una vez, hasta una Tribu entera.

¿Cómo se tienta a uno de los elegidos de Gaia? Es un juego sutil, particularmente si el tentador no quiere acabar sus días desangrándose por una herida mortal. El primer paso es identificar a un posible objetivo, uno que ya cuente con alguna debilidad. Quizás su fe en los Ancianos se esté quebrando. Quizás haya hecho cosas que lamenta. Quizás sienta que no ha hecho suficiente. El tentador toma una forma inocua, carnal o espiritual, y comienza a hacer presa en las emociones de su objetivo. Muchos hombres lobo se sienten terriblemente aislados a causa de su Rabia, y un tentador puede ofrecer camaradería o un lugar al que pertenecer. Otros ansían el poder, y el Wyrm tiene de sobra. Quizás el cebo sea un preciado privilegio, un Fetiche, conocimiento olvidado o una oportunidad de venganza. A cambio, el tentador pide un pequeño favor: información, un acto de violencia o quizás un objeto que "nadie echará de menos". Si no descubren al objetivo, quizás el tentador pueda enfatizar su miedo a que lo hagan y ofrecerle ayuda para guardar el secreto. Si lo descubren, tal vez necesite un lugar al que huir.

Los Garou temen a los traidores casi más que a cualquier otro enemigo. Un hombre lobo corrompido es tan fuerte y astuto como lo son sus antiguos compañeros y sabe muchos de sus secretos. Puede conocer las defensas del Túmulo, las debilidades de los Ancianos, planes de ataque u objetivos a largo plazo. En su temor por acabar con la corrupción, muchos Túmulos se vuelven tiránicos y xenófobos, poniendo más barreras y alienándose en el proceso. Así, una nueva generación se hace vulnerable a la corrupción.

Danzantes de la Espiral Negra

Pocas cosas son más dolorosas de admitir que el hecho de que la Tribu más numerosa de hombres lobo es la de los Danzantes de la Espiral Negra, los leales soldados del Wyrm. Hace mucho fueron una Tribu de Gaia, los Aulladores Blancos. Una sutil corrupción hizo mella en ellos durante generaciones, hasta que los siervos del Wyrm conquistaron el último Túmulo de los Aulladores Blancos y capturaron a sus mayores héroes, arrastrándolos a las profundidades del inframundo. Los supervivientes emergieron y adoptaron el nombre de la corrupta Espiral Negra que los había transformado.

Durante casi dos milenios, los Danzantes procrearon en túneles subterráneos, esperando el momento en el que fueran suficientemente numerosos como para diezmar a sus rivales Garou. Ese momento ha llegado. Están preparados para que el Apocalipsis se desate con violencia ahora que superan tan fácilmente la fuerza combinada de las dos mayores Tribus Garou. Pero, incluso al tiempo que azotan a sus enloquecidos soldados rasos hasta el Frenesí, las grandes mentes de los Danzantes de la Espiral Negra también continúan con su juego milenario de corromper a los Garou gaianos. Los Danzantes no sobreviven solamente apareándose entre ellos. Siempre han estado reclutando.

Aunque es fácil para las Tribus de Gaia asumir que todos los Danzantes están total y completamente locos, la verdad es que la locura no dictamina necesariamente su funcionalidad. Los Cachorros de la Espiral Negra y los iniciados Garou son arrastrados a un reino del inframundo conocido como Malfeas, donde se los fuerza a recorrer un laberinto espiral que contiene inimaginables horrores. Aquéllos que sobreviven y vuelven al mundo de la superficie están cambiados para siempre. Pero mientras muchos se convierten en enloquecidos *berserkers*, otros son muy funcionales a pesar de su locura. Las grietas de su psique no evitan que tracen planes inteligentes; los fallos de su lógica no los hacen incapaces de infiltrarse y seducir a otros Garou para que se unan a su bando. Los Danzantes de la Espiral Negra aún retienen algo de voluntad propia y muchos pueden operar inteligentemente bajo ese libre albedrío, incluso si su perspectiva está retorcida más allá de toda posibilidad de reparación.

Locura y perspicacia combinadas crean un gran poder. Siglos de exposición a las piras de corrupción y radiaciones han retorcido el linaje de los Danzantes de la Espiral Negra. Muchos muestran extrañas deformidades, especialmente en Forma Crinos. Dientes de tiburón o colmillos de serpiente, orejas de león o de murciélago, un enfermizo pelaje gris verdoso y extrañamente arrugados pellejos son cambios genéticos comunes. Los Danzantes no tienen reparos en engendrar legiones de Metis deformes como tropas de choque. Siempre tienen agentes más sutiles, especialmente aquéllos que fueron convertidos en lugar de haber nacido bajo las garras del Wyrm.

Los Danzantes de la Espiral Negra crían en *Colmenas*, vastas guaridas subterráneas conectadas a la corrupción espiritual como los Túmulos Garou lo están a la energía de Gaia. Los rumores hablan de gigantescas redes de laberintos subterráneos que se extienden hasta el mundo espiritual, uniendo una Colmena con otra. Aquí, la pálida luz de fuegos corruptos iluminan Ritos blasfemos y consejos enloquecidos, con extrañas y olvidadas criaturas de las entrañas de la tierra moviéndose entre los corruptos Garou. Que el cielo se apiade de los humanos que sean arrastrados desde la superficie para servir de entretenimiento, ofrenda espiritual o comida para los reunidos (o las tres cosas).

El Tótem tribal de los Danzantes de la Espiral Negra es Chotacabras, un extraño y corrupto espíritu aviar que

ha tomado aspectos de destino funesto y nihilismo. Una manada de Chotacabras de caza imita su canto espectral, proclamando su deseo por el alma de sus víctimas. Con la legión de Perdiciones que sirven al Wyrm los Danzantes de la Espiral Negra tienen mucho entre lo que elegir en lo que respecta a escoger un Tótem de manada. Sus Perdiciones Tótem ofrecen horrendos Dones espirituales de polución y degradación, influyendo en las manadas de insidiosas formas. Una manada que siga a un Tótem de agua corrompida puede tener dominio sobre ríos contaminados o acechar en una oxidada planta de tratamiento de aguas, mientras que una manada que sirve a un espíritu de miedo acecha y aterroriza a su presa mucho antes de dar el golpe final.

Pentex y sus filiales

Los más mortales peones del Wyrm son también unos de los más diversos y peligrosos. Pentex es una de las compañías más grandes del mundo. Como muchas instituciones, esconde vastas conspiraciones tras capas y capas de seguridad corporativa. Aunque originalmente invertía en petróleo y minería, Pentex se ha convertido desde entonces en un conglomerado de empresas, diversificando sus recursos a través de cientos de filiales. Organizaciones como Magadon Pharmaceuticals, Endron Oil, Sunburst Technologies e incluso Black Dog Game Factory consumen los recursos de la tierra y los regurgitan como productos de consumo manchados por la corrupción del Wyrm. A pesar de que muchos Garou conocen sus diversas filiales, pocos son conscientes de las conexiones entre ellas, ya que Pentex no muestra un rostro público. Moviéndose a través de sus peones empresariales, Pentex mantiene monopolios en muchas partes del mundo, actúa como líder de la economía global, provee de trabajo a incontables empleados y engendra corrupción y desesperación de forma continua.

Los objetivos principales de Pentex son debilitar la sociedad humana y el sistema inmune ecológico del mundo para que el Wyrm pueda alzarse con el poder. Convenientemente, muchas de las tácticas que la industria utiliza para maximizar beneficios sirven a sus objetivos. Una compañía que recorta gastos al saltarse las regulaciones medioambientales consigue devastar la ecología local, debilitando a los aliados espirituales de los Garou. Pentex lleva esto un paso más allá. Sus filiales trabajan para producir toxinas, mutágenos y agentes cancerígenos como varios "derivados" de la manufacturación, para entonces liberarlos al mundo y contaminar el área alrededor de Túmulos y tierras salvajes. De la misma manera, los aditivos químicos y las tecnologías que distraen y que hacen a los humanos gordos, lentos y complacientes tienen el doble de beneficios al proporcionar grandes ganancias y debilitar la habilidad humana para resistir la corrupción.

Como muchas empresas del mundo real, Pentex incorpora numerosas estrategias y tácticas para encubrir sus infracciones. Tienen un ejército de astutos abogados, contactos en el mundo del crimen y socios en los gobiernos que harán lo que sea necesario para seguir mamando de la teta de Pentex. Peor aún, el dinero que poseen es capaz de financiar amenazas sobrenaturales. Los Danzantes de la Espiral Negra reciben "kits de supervivencia"; las Perdiciones se crían y forman enjambres en torno a fábricas corruptas. Pentex incluso tiene equipos de mercenarios de élite encubiertos, soldados a sueldo poseídos por Perdiciones, dispuestos a despachar una lluvia de balas de plata sobre los Garou.

¿Cómo se combate entonces a una megacorporación? No todas las actividades de Pentex tienen resonancia espiritual, y contratan a demasiadas personas para que todas estén manchadas por el Wyrm. La mayoría de sus empleados son gente perfectamente normal, no mucho peores que otros esclavos asalariados de corporaciones similares. Es necesario un hombre lobo muy astuto para encontrar el rastro de polución espiritual de una instalación de Pentex, separando a los genuinamente corruptos de aquéllos que simplemente sacrifican un poco sus esperanzas para poder conseguir la siguiente nómina. Hay que dominar rápidamente estas tácticas. Si no, los Garou terminarán luchando una guerra puramente defensiva, una que no pueden esperar ganar.

Fomori

Todo ejército necesita soldados rasos. En el mundo espiritual, el Wyrm comanda sus propias legiones de Perdiciones. En el mundo material, sin embargo, necesita peones de carne y sangre. A través de extraños mutágenos, radiaciones arcanas y siniestras piras de corrupción o productos químicos llenos de la mancha del Wyrm, una persona o animal puede hacerse más susceptible a la posesión espiritual. Una vez poseído por completo por una Perdición, la forma mortal puede cambiar y retorcerse hasta convertirse en algo sobrenatural, una bestia grotesca llamada *Fomor*.

Los Fianna fueron los primeros en bautizar a los Fomori. Los mitos humanos reflejan el término al hablar de una raza de hombres monstruosos que vivían en vastos reinos submarinos frente a las costas de las Islas Británicas. Otros mitos de ogros, quimeras, dragones, monstruos marinos y seres peores apuntan a encuentros con bestias retorcidas por el toque del Wyrm. Hasta el día de hoy, el Wyrm continúa deformando la carne mortal para crear Fomori, aunque ahora los animales no son el objetivo más común; los humanos son mucho más preferibles. Un humano que se convierta en un Fomor puede ser tan bestial y monstruoso como cualquier animal corrupto, pero tiene el beneficio adicional de un malévolo intelecto.

Los dones mutantes de los Fomori están diseñados para el dolor y la masacre. Un solo Fomor es una presa fácil para un hombre lobo, cierto, pero es raro que un solo Fomor salga a cazar a un Garou. Corren en manadas, empujados tan fuertemente por sus enloquecidos impulsos que les importa poco si tres cuartas partes de ellos mueren mientras maten a su presa. Las Perdiciones que los poseen les otorgan un arsenal de Poderes impíos, desde fuerza sobrenatural, deformes miembros adicionales o glándulas tóxicas hasta mutaciones mentales que les confieren enloquecedores Poderes psíquicos. El alma de la víctima se vuelve tan deforme y retorcida como su cuerpo. Cuanto más bajo haya caído un Fomor, tanto más probable es que se convierta en un horror acechante, una leyenda



urbana o en el terror de un lugar remoto que se alimenta de las víctimas solitarias que pueda atrapar. Dicho esto, aquéllos capaces de retener la mayor parte de su voluntad son incluso más peligrosos. Un Fomor capaz de pasar por humano, cuyas mutaciones se escondan bajo la piel, puede conspirar desde el interior de la sociedad humana, impulsando las metas de la Perdición que lo posea.

Muchos Fomori se crean mediante corrupción accidental, pero Pentex y sus filiales no ven razón alguna para dejar esto al azar. Diseminan toxinas y miasmas que hacen vulnerables a los humanos a la posesión de las Perdiciones y después orquestan diversas formas de exponer a la gente. Algunos campos de trabajo y oficinas tienen una alta tasa de "renovación de personal" lo que sirve para tamizar a aquellos trabajadores que muestren signos de debilidad por la exposición prolongada. Algunas filiales incluso trabajan directamente para crear Fomori en condiciones controladas, pero muchas juegan un juego largo y particularmente insidioso, simplemente liberando al mundo dosis de toxinas y de la corrupción del Wyrm como bienes de consumo o derivados de fabricación. Cada año se crean más y más Fomori como resultado de estos planes, haciendo cada vez más difícil que los Garou eliminen la corrupción de raíz.

La Tejedora

A medida que los hilos de la Tejedora asfixian más y más al mundo, muchos Garou se preguntan si la gran araña es una amenaza al mismo nivel que el Wyrm. De acuerdo con la leyenda, la Tejedora enloqueció primero y después volvió loco al Wyrm. Ahora sus hijos predilectos, la humanidad, son los señores del mundo y lo pulverizan como cristales bajo sus botas. Se requiere sutileza para cortar los hilos de los planes de la Tejedora, un tipo de campaña para la que los hombres lobo no fueron diseñados.

Las tácticas más toscas no funcionan. La pura anarquía y la destrucción pueden dañar la influencia de la Tejedora, pero fortalecen al Wyrm (eso sin mencionar la violación del Velo y la invitación al castigo). Los sabotajes contra la Tejedora tienen más éxito cuando tratan de eliminar a su estirpe arácnida en la Umbra para luego tratar de desconectar las armas favoritas de la Tejedora en el mundo físico. Por supuesto, los siervos de la Tejedora suelen tener una inteligencia fría, están bien organizados y tecnológicamente bien equipados. No son blancos fáciles.

En el presente, algunos clanes reconocen el esfuerzo de la lucha contra la Tejedora mientras que otros lo consideran una distracción potencial. Las manadas no obtienen muy a menudo recompensas de Renombre por combatir a la Tejedora comparables a las que ganan oponiéndose al Wyrm, incluso siendo el peligro similar. Algunas veces sólo ciertas sociedades y campos secretos reconocen sus esfuerzos. Aun así, a veces el peligro de los siervos de la Tejedora simplemente no puede negarse. En las noches actuales, más y más clanes aúllan la gloria de aquéllos que defendieron sus Túmulos contra las asfixiantes hebras de la Tejedora.

Habla común

Estas palabras son de uso común entre los Garou:

alcanzar: Viajar al mundo espiritual.

Anclaje: Una puerta espiritual entre la Umbra Próxima y la Umbra Profunda (ver *Membrana*).

antro del Wyrm: Lugar que ha sido corrompido espiritualmente por el Wyrm; invariablemente un lugar de gran corrupción.

Apocalipsis: La era de la destrucción, el ciclo final, el nacimiento de la muerte, la corrupción eterna y el fin de Gaia. Una palabra utilizada en la mitología Garou para describir la batalla final contra el Wyrm. Muchos consideran que este tiempo es el presente.

Asamblea: Un Gran Consejo en el que muchas Tribus se reúnen para discutir asuntos que conciernen a la Nación Garou.

Auspicio: La fase de la Luna bajo la que nace un Garou particular, la cual suele creerse que determina su personalidad y sus tendencias. Los Auspicios son: Ragabash (Luna nueva; Embaucador), Theurge (Cuarto de Luna; Vidente), Philodox (Media Luna; Mediador), Galliard (Luna gibosa; Danzante Lunar), Ahroun (Luna llena; Guerrero).

boun: El área que rodea a un Túmulo, a menudo vigilada y monitorizada cuidadosamente.

caminar de lado: Entrar en el mundo espiritual. Muchos Ancianos consideran el término poco serio e irrespetuoso.

Celeste: Los mayores espíritus; para los Garou, lo más semejante a dioses. Ejemplos son Luna y Helios (espíritu del Sol).

Celosía: La barrera entre el mundo físico de la Tierra y el mundo espiritual de la Umbra, que es más fuerte en torno a los lugares tecnológicos (de la Tejedora) y más débil alrededor de los Túmulos.

clan: El grupo de Garou que viven cerca y cuidan un Túmulo específico.

Cliath: Un joven Garou que aún no ha alcanzado un Rango significativo.

Concordato, el: El acuerdo que todas las Tribus alcanzaron hace casi 9.000 años, tras el cual acabó el Impergium. Sus tradiciones se obedecen aún hoy en día.

consejo: Un cónclave de clan o de Tribu que tiene lugar en un Túmulo.

corromper: Destruir o envilecer la vida.

corrupción: El acto de corromper; también, el efecto abrumador de las acciones del Wyrm. En el presente, a menudo se refiere específicamente a la destrucción ecológica que los humanos causan en el medio ambiente.

costumbres, las: Las tradiciones de los Garou.

Crinos: Forma de guerra medio hombre, medio lobo de los Garou.

Delirio: La locura y la pérdida de memoria que sufren los humanos que ven a los Garou en Forma Crinos.

dominio: Un reino menor en la Umbra, normalmente conectado a un reino mayor en la Umbra Profunda.

Fera: El término Garou para los cambiaformas que no son hombres lobo; se supone que la mayoría están extintos.

Feral: Término de argot para los Lupus.

Fomor (pl. Fomori): Humano que se ha convertido a la causa del Wyrm y que obtiene poder de él. Enemigo común de los Garou.

Gaflino: Un simple sirviente espiritual de un Yaglino, Incarna o Celeste. Los Gaflinos raramente son inteligentes.

Gaia: La Tierra y los Reinos relacionados, tanto en el sentido físico como en el espiritual; la Diosa Madre.

Garou: Término que los hombres lobo utilizan para referirse a sí mismos.

Glabro: Forma casi humana de los Garou.

Harano: Una inexplicable melancolía, un indescriptible anhelo por cosas inmencionables y el dolor por lo que aún no se ha perdido. Algunos dicen que es depresión causada al observar el sufrimiento de Gaia.

Hispo: Forma casi lupina de los Garou.

Homínido: Garou de ascendencia humana. Utilizado desdeñosamente por los Lupus de manera ocasional (ej: "ese chico pelea como un Homínido"). También la Forma humana de los Garou.

Impergium: Los 3.000 años que siguieron al nacimiento de la agricultura, en los cuales se mantuvieron estrictas cuotas de población en todos los asentamientos humanos.

Incarna: Una clase de espíritus; más débiles que los Celestes pero aún considerados grandes espíritus.

Kaos, el: Manifestación y símbolo del puro cambio; el caos de la transmutación y fuerza elemental.

klaive: Una daga o espada Fetiche, normalmente de gran potencia espiritual y casi siempre hecha de plata.

lamento: La llamada empática que realizan algunos Garou cuando aúllan.

Letanía: El código de leyes que mantienen los Garou.

Lupus: Garou de origen lupino. También la Forma de lobo de los Garou.

manada: Un pequeño grupo de Garou vinculados entre ellos por lazos de amistad y una misión en lugar de por cultura.

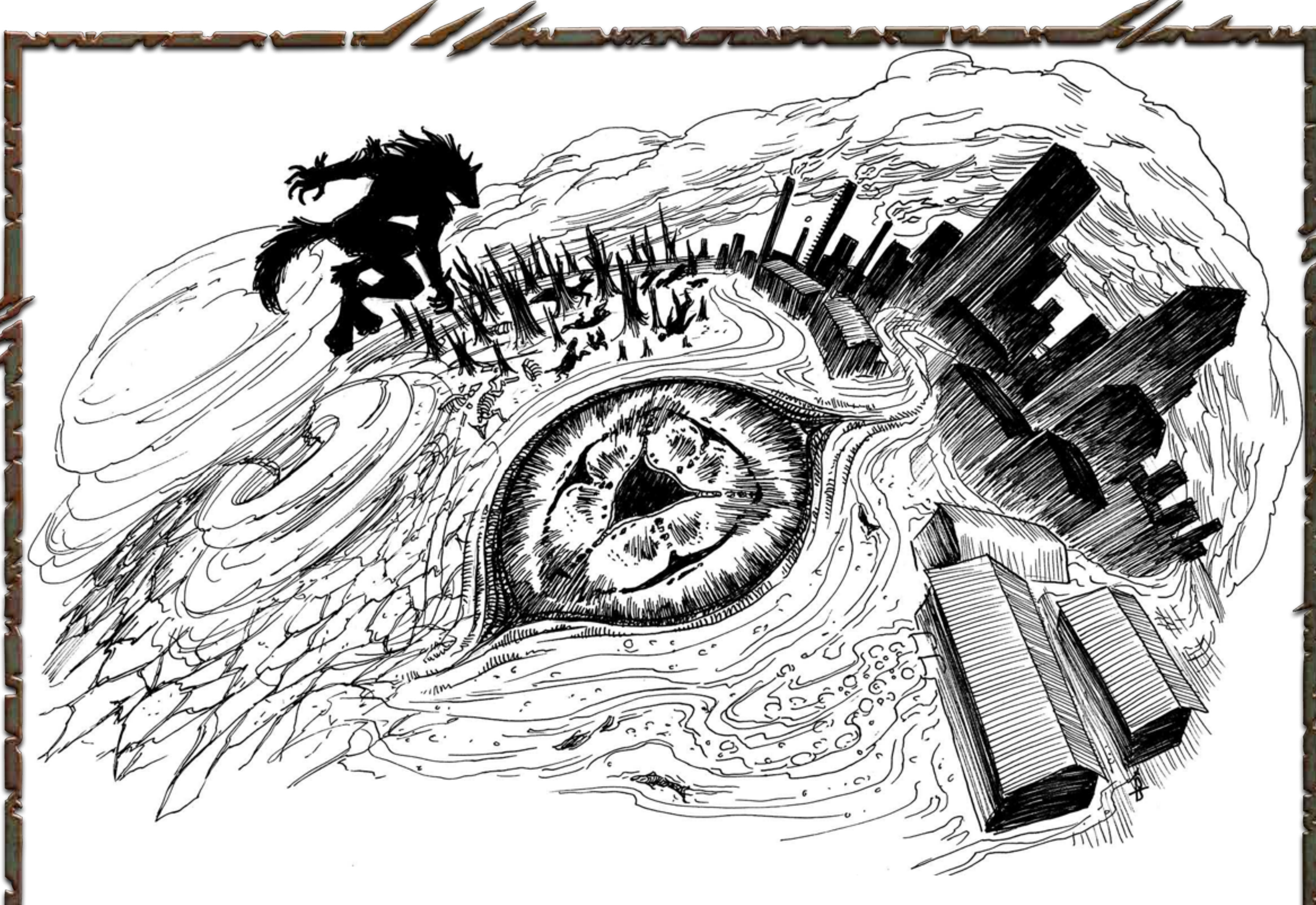
Membrana, la: La barrera entre la Umbra Próxima y la Umbra Profunda. Para romperla, es necesario encontrar un Anclaje. Alternativamente, los Garou pueden viajar a través de la Zona Onírica.

Metis: La descendencia estéril y a menudo deforme de dos Garou; generalmente denigrados por la sociedad Garou.

Mula: Término de argot para referirse a los Metis.

Parentela: Aquellos humanos y lobos que están emparentados con los Garou y que no son proclives al Delirio, pero que tampoco son hombres lobo.

Penumbra: La "Sombra de la Tierra"; el mundo espiritual que rodea directamente el mundo físico. Muchos terrenos tienen un reflejo aquí, pero no todos.



Perdición: Espíritu malvado que sigue al Wyrm. Existen muchos tipos diferentes de Perdición, incluyendo a los Cadavéricos, Kali, Psicomaquias, etc.

Plaga: Cualquier área corrupta tanto en el mundo espiritual como en el mundo físico.

portazgo: Una forma de "favores realizados por servicios prestados". Un hombre lobo puede realizar un acto de *portazgo* para pagar a un espíritu por enseñarle un Don o pagar a un clan por permitirle utilizar su Túmulo.

protectorado: El territorio reclamado y patrullado por una manada o clan.

Puente Lunar: Un portal entre dos Túmulos; suelen aparecer durante los consejos.

Raza: La procedencia de un Garou: de un lobo, de un humano o de dos Garou.

reinos: Los mundos de realidad "sólida" de la Teluria. A menudo se denomina a la Tierra como "el Reino", implicando su primacía.

Ronin: Un Garou que ha elegido o a quien se ha forzado a abandonar la sociedad Garou. Es un duro destino convertirse en un "lobo solitario".

Tejedora, la: Manifestación y símbolo del orden y el patrón. Las computadoras, la ciencia, la lógica y las matemáticas son ejemplos de la influencia de la Tejedora en el plano material.

Teluria: Toda la realidad.

Tótem: Un espíritu vinculado a una manada o una Tribu y que representa su naturaleza interior. Un Tótem tribal es un Incarna, mientras que el Tótem de una manada es un avatar de un Incarna (equivalente a un Yaglino).

Tríada, la: La Tejedora, el Kaos y el Wyrm; la trinidad de fuerzas cósmicas primordiales.

Tribu: La unidad social más grande de los Garou. Los miembros de una Tribu a menudo están vinculados por línea de sangre y por Tótems y estilos de vida similares.

Túmulo: Un lugar sagrado; un punto de encuentro en el que los Garou pueden entrar en contacto con el mundo espiritual.

Umbra: El mundo espiritual.

Umbra Profunda: Los aspectos de la Umbra que yacen fuera de la Membrana. La realidad se vuelve más y más fragmentada cuanto más lejos se viaja del Reino.

Umbra Próxima: El mundo espiritual que rodea al Reino de Gaia.

Velo, el: Término poético para la falsa asunción de que lo sobrenatural no existe, reforzada por el Delirio.

Wyrm, el: Manifestación y símbolo del mal, la entropía y decadencia en las creencias Garou. Normalmente se considera a los vampiros manifestaciones del Wyrm, así como a los desechos tóxicos y a la polución.

Yaglinos: Un espíritu sirviente de un Incarna o un Celeste.

Argot vulgar

Los Garou jóvenes utilizan estas palabras para distinguirse de sus mayores

acogotar: Vencer a otro en combate ritual. Utilizado como verbo (ej: "Anciano o no, lo acogotaré si se vuelve a poner en mi camino").

Cadáver: Término ofensivo para designar a los vampiros.

carrera: Cacería ritual que sucede tras la conclusión de un consejo.

Gremlin: Espíritu malévolo.

oveja: Humano.

Rebaño, el: Toda la humanidad, particularmente aquellos humanos de entre los que los Garou reclutan a sus miembros.

Sanguijuela: Ver *Cadáver*.

Forma antigua

Estas palabras provienen del pasado distante de los Garou. No se utilizan frecuentemente en la actualidad, pero todos los Garou conocen estos términos.

Adren: Pupilo o estudiante que aprende de un mentor.

***aisling*:** Viaje al mundo espiritual.

***Anamae*:** "Amigo del alma"; frecuentemente referido al vínculo que se comparte con el Tótem de manada.

***anruth*:** Garou que viaja de un Túmulo a otro pero que no pertenece a ninguno.

Athro: Profesor, mentor.

***Awen*:** La musa sagrada, el impulso creativo. Algunos dicen que es un espíritu, pero nunca nadie la ha encontrado. Los Danzantes Lunares salen periódicamente en su busca.

becerro lunar: Idiota, simple.

***Brugh*:** Cualquier tipo de lugar místico, ya sea un Túmulo de Gaia o un antro del Wyrm. A menudo un claro o cueva localizado en algún lugar salvaje.

***charach*:** Garou que se acuesta con otro Garou o que lo ha hecho en el pasado. A menudo utilizado con ira.

ejecutor del Rito: Garou que guía a otro a través de un Rito; también se llama celebrante del Rito.

Febe: Un Incarna de Luna.

Fostern: Tus hermanos y hermanas de manada; aquéllos que son tu familia por elección.

***Gallain*:** La Parentela de los Garou.

-ikthya: "Del Wyrm"; usado como sufijo de un nombre.

***kinain*:** Relación entre Garou que están ligados por sangre a través de un ancestro. Este término cariñoso y de orgullo nunca se utiliza para referirse a un Metis.

Pericarpo: La Umbra Próxima que rodea cada Reino.

***Praenomen*:** El espíritu guardián de una manada.

-rhya: "De gran posición"; un sufijo que se añade a un nombre.

trochas: Sendas mágicas en el mundo espiritual (ej: trochas Espirituales, Sendas Lunares, etc.).

***urrah*:** Garou que viven en la ciudad; también, los Manchados.

-yuf: "Del mismo honor"; un sufijo que se añade a un nombre.




RON SPENCER 12



Tres importantes características dan forma a un hombre lobo. La Raza es la Forma de nacimiento y su herencia, ya nazca de humanos, de lobos o de la unión de dos Garou. El Auspicio es la fase lunar bajo la que nació: una bendición mística que ilumina su senda espiritual. La Tribu es la unidad social específica a la que pertenece como Garou. Estas tres características son las bases para el trasfondo de un personaje de **Hombre Lobo**.

La Raza, el Auspicio y la Tribu deberían inspirarte como jugador para crear una combinación de rasgos interesante e interpretar cómo la confluencia de estos tres ejes proporcionan las directrices para un personaje fascinante. Naturalmente, estos tres aspectos son meros puntos de partida; arquetipos inspiradores, no rasgos de personalidad preprogramados. En el juego, tu personaje puede convertirse en el ideal platónico de estos arquetipos o alejarse de las ideas preconcebidas para definirse a sí mismo de forma completamente inesperada.

Raza

Los hombres lobo son lobo, humano y espíritu fundidos en un solo ser, pero deben proceder de algún lugar. La Raza de un hombre lobo depende de sus progenitores directos y nunca está completamente equilibrada, siempre está ligeramente descompensada. La Raza de cada Garou la determina la Forma natural de su madre. Los Homínidos nacen de humanas o madres Garou Homínidas; los Lupus nacen de lobas o madres Garou Lupus. Sólo los Metis, los hijos de parejas Garou-Garou, nacen de una Raza diferente a sus madres. El padre contribuye con sus genes al bebé, pero sólo afecta a la Raza si también es un hombre lobo. Una Garou Lupus que toma Forma humana y se aparea con un hombre tendrá cachorros de lobo o quizás uno o dos cachorros Lupus.

Las mujeres lobo embarazadas siempre adquieren su Forma natural para dar a luz. La única excepción a esta regla son aquéllas que están embarazadas de un Metis: dan a luz en Forma Crinos para poder sobrevivir. También pueden nacer hombres lobo sin padres Garou. Algunos provienen de líneas de Parentela sin parientes Garou directos. En ocasiones, nace un niño hombre lobo de una madre humana o loba ordinaria que puede estar separada por muchas generaciones de Parientes y hombres lobo.

Cada Raza tiene sus fortalezas y debilidades, y cada grupo tiene una conexión ligeramente diferente con Gaia. Los Lupus tienen una fuerte conexión con lo salvaje. Los Homínidos tienen la experiencia y el talento para moverse en la sociedad humana. Incluso los Metis, a pesar de sus defectos, tienen marcadas ventajas gracias a que su Forma natural es la Forma de guerra Crinos. La Raza debería proporcionarte información tanto acerca de interesantes mecánicas de juego como inspiradoras posibilidades para el trasfondo de tu personaje.

Homínido

Tu madre fue humana, Parentela o no, o una Garou Homínida. Creciste entre humanos y aprendiste a vivir en su sociedad. Aun así, siempre hubo algo que te diferenció de los demás.

Los otros niños reaccionaban inconscientemente al depredador en tu interior y al temperamento que no siempre

AÑOS DE LOBO

Los Lupus y los Metis alcanzan la madurez con mayor rapidez que los Homínidos. Un Metis alcanza la adolescencia entre los ocho y los diez años y un Lupus normalmente es adulto tras un año o dos. Sin embargo, todas las Razas envejecen a la misma velocidad una vez pasan por su Primer Cambio. Un Lupus puede sobrevivir a generaciones de lobos, aunque circulan rumores sobre almas desafortunadas que envejecen como ellos, muriendo antes de su segunda década. Aún así, la mayoría de los hombres lobo son capaces, en teoría, de llegar a los cien años o más. Sin embargo, raro es el hombre lobo que puede permitirse el lujo de morir de viejo.

podías mantener bajo control. Sueños extraños marcaron tu niñez y, a medida que crecías, recordabas más y más de ellos: sueños sobre la Luna, el sabor de la sangre, el olor de la guerra. Quizás te encontraron antes del Cambio, quizás después, pero ahora no hay vuelta atrás. Eres lo que eres; ahora eres tanto humano como lobo.

Los personajes Homínidos no tienen límites en cuanto a las Habilidades que pueden escoger durante la creación de personaje. Tienen mucha experiencia con el pensamiento abstracto que resulta tan novedoso a sus primos Lupus y suelen crecer rodeados de tecnología humana. Ningún hombre lobo puede tratar mejor con las múltiples peculiaridades de esta sociedad. En su Forma de Raza, los Homínidos también pueden manipular plata sin penalización a su Gnosis.

Las ventajas para moverse en la sociedad humana de aquéllos nacidos como humanos se equilibran con sus conexiones más débiles con las porciones lupinas y espirituales de su naturaleza. Los Homínidos suelen ser menos intuitivos y perceptivos que los Lupus y los Metis. En general, confiarán más en lo que ven y oyen que en lo que sienten. Más aún, sus conexiones espirituales son más débiles, como representa su baja Gnosis inicial. La humanidad simplemente ha ido separándose del mundo espiritual.

Apodo: Simios, Dos-Patas, Monos.

Gnosis inicial: 1.

Dones iniciales: Bendición del Mono Artesano, Carrera Urbana, Maestro del Fuego, Olor a Hombre, Persuasión.

Metis

Engendrado por la unión de dos hombres lobo que han roto la Letanía por amor o lujuria, fuiste el niño que no debería haber nacido pero que, de todos modos, fue criado entre los Garou. Tuviste que soportar una vida dura y sin gratificaciones, derivada tanto de la deformidad que es tu marca de nacimiento como de tu lugar en lo más bajo de la jerarquía social. Muchos otros Garou apuntaban tu deformidad como un signo de que, como todos los Metis, eras un afrenta viva contra Gaia; otros dijeron que era un efecto secundario del exceso de concentración de sangre de hombre lobo, ya potente de por sí. En cualquier caso, sobreviviste desde tu duro nacimiento y durante años viviendo únicamente en tu cuerpo de Crinos (la Forma natural de los Metis), hasta que finalmente experimentaste el Primer Cambio. Ya fueras criado por tus padres como un paria en el clan o por esforzados y devotos Parientes, ahora estás preparado para ocupar tu lugar en el clan. Al contrario que los Homínidos, ya tienes muchos conocimientos acerca de la sociedad de los hombres lobo: la nobleza, la brutalidad, la sabiduría y el desprecio.

Los personajes Metis no tienen restricciones en sus Habilidades. Como los Homínidos, tienen experiencias tempranas con el pensamiento abstracto y a menudo también con la tecnología, la educación y otras creaciones humanas como parte de su crianza en el clan. Pero, como sus parientes lobos, los Metis también tienen fuertes conexiones con su naturaleza animal. En cierta medida, poseen las fortalezas de ambos lados.

Por otro lado, todos los Metis llevan la marca de la deformidad. Tratar de ocultar esta vergüenza se considera deshonroso; mostrarla abiertamente conlleva atraer el desprecio de muchos otros hombres lobo. Otro defecto de esta Raza es que todos los Metis son estériles; ninguno puede tener descendencia. Es un tanto irónico que los emparejamientos entre Garou sean los únicos que siempre engendran hombres lobo y que, aun así, no sean capaces de asegurar el futuro del Pueblo.

Apodo: Mulas, Bastardos, Obscenidades.

Gnosis inicial: 3.

Dones iniciales: Cabeza de Rata, Crear Elemento, Ira Primaria, Muda, Sentir al Wyrm.

Deformidades: Todos los personajes Metis tienen al menos una deformidad, escogida durante la creación de personaje. Aunque algunas deformidades pueden tener beneficios menores, los perjuicios siempre los superan. Los Narradores deberían animar a sus jugadores a escoger defectos que complementen el Concepto de sus personajes. Algunas posibilidades para deformidades Metis incluyen:

- **Albino**

No tienes melanina en el cuerpo, en ninguna Forma. Tu piel es ligeramente rosada y se quema con facilidad. Tu pelo es totalmente blanco (no plateado) y el color de tus ojos va desde rosado hasta rojo sangre. Tienes un +2 de dificultad en todas las tiradas de Percepción si estás bajo una luz brillante sin ropa protectora o gafas de sol.

- **Brotes de locura**

La enfermedad mental hace presa de ti de forma periódica. Cualquiera que sea tu mal, tiendes a caer en él cuando estás bajo estrés. El Narrador puede pedir que hagas una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) cuando las situaciones se compliquen. Si tienes menos de tres éxitos dejas de ser funcional durante un tiempo, perdiendo tu lucidez.

- **Ciego**

Tanto si tienes dos ojos en el lugar correcto que no funcionan, como si ni siquiera tienes ojos, eres completamente ciego. Fallas automáticamente cualquier tirada que tenga relación con la vista. No obstante, a discreción del Narrador, puedes tener bonificaciones ocasionales cuando se usen otros sentidos.



• **Cuernos**

Tienes un par de cuernos en todas tus Formas. Pueden ser como los de un carnero o una cabra, o como un pequeño par de cuernos de antílope. En cualquier Forma, sufres +1 a la dificultad de todas las tiradas Sociales y puede que seas despreciado con mayor dureza por tus compañeros Garou (después de todo, los cuernos son la marca de la presa, no la del depredador). Si tratas de atacar con los cuernos (que pueden hacer Fuerza+1 de daño contundente en el mejor de los casos), perderás parte de tu Gloria por luchar como un animal de presa en lugar de como un Garou. Pasar por humano es especialmente difícil para ti.

• **Convulsiones**

Cuando estás bajo presión pierdes el control de tu cuerpo. Si fracasas en una tirada importante, haz una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Obtener menos de tres éxitos hace que convulsiones de manera incontrolable hasta que el Narrador te pida otra tirada. No puedes realizar ninguna acción mientras experimentes las convulsiones.

• **Enfermedad debilitante**

Tu constitución es notablemente débil. Toses y respiras con dificultad, y tienes grandes dificultades a la hora de soportar largas cacerías y carreras de resistencia que humanos, lobos y Garou normalmente aguantarían. Tienes +2 a la dificultad a todas las tiradas de Resistencia, incluyendo las tiradas de absorción.

• **Joroba**

Naciste con una pronunciada curvatura en tu columna que ha empeorado con la edad. Te da un estigma social negativo (+1 a la dificultad de las tiradas Sociales) y también te dificulta el movimiento al añadir +1 a la dificultad de todas las tiradas basadas en Destreza.

• **Miembro atrofiado**

Tienes cuatro miembros, pero los músculos de uno de ellos están atrofiados, lo que lo deja ajado o paralizado. Dependiendo de tu Forma, no puedes caminar bien y corres más despacio que otros hombres lobo. Tienes +2 a la dificultad en todas las tiradas de Destreza al tratar de usar dicho miembro.

• **Pellejo correoso**

Tu piel es dura como el cuero viejo y considerablemente menos atractiva. No tienes pelo realmente, sino unos pocos parches de pelaje aquí y allá sobre tu pellejo seco y arrugado. Tu Apariencia nunca puede ser mayor que 1, y los picores inaguantables y sarpullidos son una molestia constante. Lo bueno es que ganas un dado adicional a tus tiradas de absorción, pero esto sólo es una pequeña ventaja que contrarresta tu olorosa y molesta piel.

• Sin cola

No tener cola te genera serios problemas de comunicación con otros miembros de tu especie. Tienes +1 a la dificultad de todas las situaciones sociales en Forma Lupus, Hispo y Crinos. Además, tu sentido del equilibrio se resiente. Tienes +1 a la dificultad en todas las tiradas de Destreza mientras permanezcas en esas Formas.

• Sin pelo

No tienes pelo en ninguna de tus Formas. Tienes +1 a la dificultad a todas las tiradas Sociales. Puedes evitar esta penalización entre humanos cuando estés en Forma Homínido, aunque algunas personas pueden sentir rechazo por tu completa carencia de pelo: no tienes vello corporal donde debería haberlo, ni siquiera en las cejas.

• Sin sentido del olfato

Tu sentido del olfato es inexistente, incluso en Forma Lupus. Fallas automáticamente las tiradas de Percepción que tengan que ver con el olfato y sufres un +2 a la dificultad para rastrear a presas utilizando Impulso Primario.

• Sistema inmunológico débil

Los hombres lobo suelen ser muy resistentes, incluso inmunes, a las enfermedades ordinarias. Careces de ese grado de constitución sobrenatural y, de hecho, eres más vulnerable que la mayoría de los humanos. Debido a tu condición, no posees el nivel de Salud Magullado. Cuando marques daño, comienza en el nivel Herido.

Lupus

Nadie está más cerca de la naturaleza y la cara oculta de Gaia que tú. Naciste como un cachorro precoz, mostrando una marcada inteligencia por encima de tus hermanos. Cuando experimentaste el Cambio y descubriste tu verdadera naturaleza, el mundo se transformó en algo que nunca habías esperado.

Los Lupus son bastante capaces de tener pensamientos abstractos, pero la mayoría de sus experiencias con los conceptos gobernados por estas ideas llegan después del Primer Cambio. Captan lo básico de la Lengua Garou rápidamente y los rudimentos de la lengua humana con sorprendente facilidad, pero los pequeños matices y connotaciones suelen escapárseles. Están acostumbrados a socializar dentro de la manada pero no en una sociedad mayor, lo que puede ser particularmente problemático si fueron criados en una manada de lobos tradicional, que es más una familia nuclear que cualquier otra cosa.

Los Lupus tienen diversas ventajas, muchas de ellas espirituales. Los nacidos de lobos carecen de la desconexión espiritual que han desarrollado gradualmente los Homínidos, y también están libres de la "estática espiritual" que posee la sangre de los Metis. Tienen una gran capacidad para dominar los rituales animistas de los Garou, ya que están más cerca de la "lógica espiritual" que del razonamiento más elaborado de la humanidad. Algo de esto se refleja en su elevada Gnosis inicial. Sin embargo, los personajes Lupus tienen pocas oportunidades para aprender muchas capacidades útiles antes del Primer Cambio y, debido a eso, están limitados durante la creación del personaje en cuanto a las Habilidades que pueden adquirir.

Apodo: Ferales, Cuatro-Patas, Muerde-Pulgas.

Gnosis Inicial: 5.

Dones Iniciales: Arsenal del Depredador, Mente de Presa, Salto de Liebre, Sentidos Agudizados, Sentir Presa.

Habilidades Restringidas: Los personajes Lupus no pueden escoger las siguientes Técnicas y Conocimientos con sus puntos iniciales. Pueden, no obstante, utilizar puntos gratuitos para adquirirlos, quizás como resultado del preludio del personaje. Igualmente, se pueden usar puntos de Experiencia para mejorar esas Habilidades como resultado del entrenamiento o la "experiencia vital" en el curso de la crónica.

Técnicas: Armas de Fuego, Artesanía, Conducir, Etiqueta, Latrocinio.

Conocimientos: Academicismo, Ciencias, Informática, Leyes, Tecnología.

Auspicios

Gaia es la Madre, pero los hombres lobo también sienten un lazo espiritual poderoso con su hermana Luna. Pase lo que pase, cuando la Luna está en el cielo, los Garou se sienten más fuertes. La influencia de Luna otorga una bendición al nacer que establece la senda espiritual de cada hombre lobo. A esta senda, a esta bendición, se la conoce como Auspicio.

Un Auspicio es muchas cosas. Puede influir en los rasgos de personalidad, las actitudes y los intereses generales de un hombre lobo; influye considerablemente en sus deberes dentro de la manada. Todos los Auspicios son importantes, ya que ningún hombre lobo puede ser todas las cosas para su gente. Cada especialidad fortalece a la manada como un todo cuando ésta se considera como conjunto. El Auspicio también determina la Rabia interna de cada hombre lobo. Algunas madres Garou tratan de usar hierbas u otros métodos para inducir el parto bajo una Luna específica, lo cual es una de las razones por las que los Ragabash y Ahroun son casi tan comunes como los otros tres Auspicios, incluso aunque la Luna llena y la Luna nueva aparezcan en el cielo solamente la mitad de tiempo que las otras fases.

Cada joven hombre lobo estudia con un Anciano de su mismo Auspicio, aprendiendo sus Dones particulares y el papel que Luna ha decretado para él dentro de su sociedad. Muchos hombres lobo se presentan con su Auspicio y Tribu entre ellos: "Kolvar Lengua-de-hierro, Ahroun de los Señores de la Sombra" dice mucho de alguien. El hecho de que el hombre lobo nazca bajo la Luna creciente o menguante también parece tener alguna influencia en su Auspicio y temperamento. La Luna creciente es un signo de Rabia en alza, mientras que la Luna menguante apunta a una personalidad más gélida y sombría. Los jugadores pueden tomar en cuenta este aspecto del Auspicio del personaje cuando consideren los detalles menores de su personalidad.

El Auspicio es una influencia, no una ley. Algunos hombres lobo descubren que están mal preparados para las bendiciones de su Luna de nacimiento. Incluso aunque hacerlo sea un claro insulto a Luna, pueden cambiarlo renunciando a su antiguo Auspicio e identidad a través del Rito de Renuncia. Este Rito es algo que cualquier hombre lobo ha de considerar muy seriamente. Además de perder el Rango anterior para comenzar en su nuevo Auspicio en Rango 1, con seguridad se enfrentará a la profunda desconfianza de sus iguales hasta que haya demostrado que su decisión está más que justificada. Si no, se enfrentará a esa desconfianza durante el resto de su vida.

Ragabash: La Luna Nueva, el Embaucador

El Ragabash es el embaucador mítico, el bufón que es sabio y loco a la vez. Interpreta el papel del contrario, cuestionando la tradición para encontrar la senda más correcta. Aunque los Luna Nueva pueden parecer irrespetuosos, su humor burlón y su perspicacia incisiva están pensados para servir al bien mayor de los Garou. Los Ragabash inteligentes no cuestionan todas las decisiones, sólo aquéllas que necesitan ser cuestionadas. En el campo de batalla, los Luna Nueva son exploradores astutos y tácticos poco convencionales, conduciendo al enemigo a emboscadas y golpeando bajo sus blandos vientres cuando menos se lo esperan.

Mientras otros Auspicios tienen papeles claramente definidos dentro de su clan y Tribu, se suele dejar a los Ragabash seguir sus propios planes. Tienen el don de la flexibilidad: la oportunidad de explorar opciones habitualmente fuera del alcance de otros Garou. Su intuición normalmente no es bien recibida, pero con frecuencia es digna de ser tenida en cuenta. Cuando hay tensión en el aire, un Ragabash suele ser quien la alivia, incluso si eso significa exponerse a la violencia a manos de un Ahroun sin sentido del humor. Pero aun así el Luna Nueva se arriesga a menudo. ¿Qué tipo de tramposo sería si temiera hacer algo impopular?

Rabia Inicial: 1.

Dones Iniciales: Abrir Sello, Ojo Nublado, Olor de Agua Corriente, Risa Contagiosa, Rostro del Mentiroso.

Estereotipo: Los Ragabash nacidos bajo la Luna nueva creciente normalmente son alegres y caprichosos, mientras que los nacidos bajo la Luna nueva menguante tienen una veta más retorcida y despiadada. De hecho, es raro el Ragabash que carece de una astucia perspicaz y de la capacidad de encontrar algo de humor en cualquier situación, sin importar lo terrible que ésta sea. Sin embargo, la mayoría de los demás hombres lobo tardan en tomar en serio a un Ragabash, ya que es difícil distinguir entre las burlas de un Luna Nueva ante los graves defectos de un plan y las burlas similares que simplemente lo divierten. Algunas veces un Ragabash señala que el emperador no lleva ropa, pero otras veces son los primeros en gritar "que viene el lobo", por así decirlo.

Cita: *Oh, lo que has descrito es técnicamente un plan, supongo. El tipo de plan que un salvaje babeante con muerte cerebral podría crear, pero un plan al fin y al cabo. ¡Eh, tranquilo! No estaba hablando de ti; estaba hablando de los salvajes babeantes con muertes cerebrales que se agolpan en nuestras fronteras. He oído sus planes y son más o menos como los tuyos. A lo mejor quieres reconsiderarlo.*

Theurge: El Cuarto de Luna, el Vidente

El cuarto de Luna con su forma de hoz otorga el don de la revelación. Los Theurge son los místicos de los Garou, más cercanos que ningún otro a la Umbra y sus habitantes. Observan atentamente los sombríos recodos del mundo espiritual y su labor es lidiar con los secretos que encuentran en ellos, de una manera u otra.

Algunos llaman a estos videntes los soñadores de los hombres lobo y muchos parecen estar distanciados de sus hermanos. Pueden ver y oír cosas que otros no pueden, como si vivieran a caballo entre el mundo físico y el mundo espiritual. Pese a su extraña soledad, los Theurge tienen un lugar importante en cualquier manada. Sin ellos, los hombres lobo olvidarían el lado espiritual de su naturaleza. Vagarían perdidos y ciegos si no tuvieran sus visiones y sueños para guiarlos.

Rabia Inicial: 2.

Dones Iniciales: Cordón Umbral, Lenguaje Espiritual, Roce Materno, Sentir al Wyrm, Trampa para Espíritus.

Estereotipo: Los Cuarto de Luna pueden ser extraños y enigmáticos, proclives a caer en la compleja lógica simbólica de los espíritus con los que conviven en lugar de la lógica más familiar de la humanidad. Aquellos Theurge nacidos bajo la Luna menguante con frecuencia tienen una relación menos amistosa, más adversa con el mundo espiritual: tienden a sobresalir a la hora de vincular y forzar a los espíritus a hacer su voluntad y son más despiadados al luchar contra ellos. Los Theurge nacidos bajo la Luna creciente tienden a ser más generosos y abiertos con los espíritus y los halagan en lugar de intimidarlos y amenazarlos.

Cita: *Oigo sus voces. La tierra se enciende de ira. El viento sopla gélido por el desdén. Están por todas partes a nuestro alrededor, aguardando mi llamada.*

Philodox: La Media Luna, el Mediador

La media Luna es equilibrio y dualidad, situada entre dos mundos. Los Garou son tanto lobos como humanos, carne y espíritu, furia y sabiduría, sabios y salvajes. El Philodox abraza esta dualidad, tratando de aprovecharla con equilibrio. El Media Luna actúa como consejero, mediador y guardián de la ley de su manada. Donde el Ragabash debe cuestionar las leyes, el Philodox debe interpretarlas, encontrando la respuesta más sabia entre muchas.

Los nacidos bajo la media Luna están llamados a actuar como jueces, para bien o para mal. Suyo es el deber de dictar castigo cuando los Garou se alejan de su senda y de determinar cuándo las acciones de un hombre lobo son

particularmente meritorias. Suelen ser líderes en tiempos de paz, pero a menudo ceden el mando a los Ahroun o los Galliard cuando se presenta la guerra.

Rabia Inicial: 3.

Dones Iniciales: Colmillos del Juicio, Olor de la Auténtica Forma, Persuasión, Resistir Dolor, Verdad de Gaia.

Estereotipo: Enterrados profundamente en su papel de juez y jurado imparcial, los Philodox pueden parecer distantes, incluso sorprendentemente fríos para un hombre lobo. Aquéllos nacidos bajo la Luna creciente pueden parecer extrañamente serenos y calmados, emergiendo sus emociones solamente cuando la Rabia hierve. Los Philodox nacidos en Luna menguante son más incisivos y críticos, sus ojos que todo lo ven siempre observan cuidadosamente a sus compañeros de manada y colegas en busca de cualquier cosa que se salga de lo esperado. En cierta medida, las opiniones de los Media Luna son temidas, aunque enormemente respetadas: una palabra de elogio o de reprobación significa mucho viniendo de aquéllos nacidos para ver ambos lados de cada enfrentamiento.

Cita: *Abandonaste tu puesto para socorrer a un compañero de manada. Salvar la vida de otro Garou es algo encomiable; pensar en tu compañero de manada antes que en ti es lo adecuado. Pero poner al clan en peligro es estúpido y pone en peligro las vidas de tus semejantes. Debes pagar un precio por ello. Te impongo el castigo de la ordalía. Quizás tu amor por tu manada te dé el valor para superarlo y limpiar así la mancha de tu honor.*

Galliard: La Luna Gibosa, el Danzante Lunar

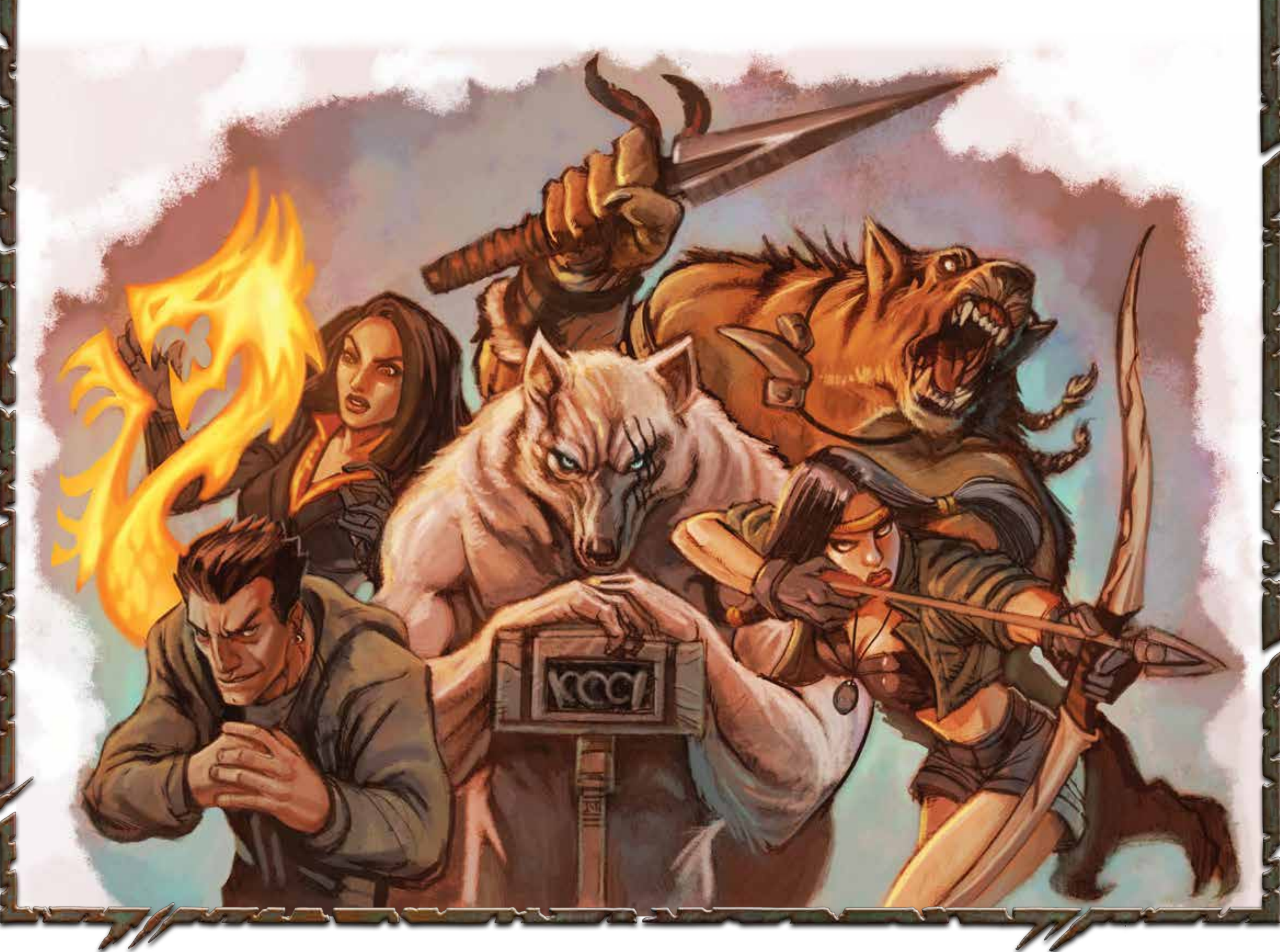
El Galliard canta sobre el alma de los Garou cuando la Luna casi está llena, aullando sus alegrías y sus pesares, sus triunfos y sus pérdidas. Es la voz de su Pueblo, llamándolo a la batalla e inspirándolo a la grandeza en la vida y en la muerte. También es un guardián de las tradiciones, portando el conocimiento de las Tribus desde su mismo comienzo.

Un Galliard puede sacar a la manada de su autocompasión y sufrimiento cuando sus garras son necesarias en la batalla. Puede pedir cautela a un Ragabash, sacar a un Theurge de su retiro, ablandar el corazón de un Philodox y apaciguar la ira de un Ahroun. El arte e interpretación de un Galliard puede tomar muchas formas: puede ser un bailarín, un narrador, un músico o un poco de todo. Puede incluso ser un líder en tiempos de guerra. Cuando acaba la batalla, suya es la voz que se alza en primer lugar para honrar los sacrificios realizados por los caídos y los triunfos de aquéllos que aún viven para luchar de nuevo.

Rabia Inicial: 4.

Dones Iniciales: Habla Mental, Lenguaje de las Bestias, Llamada de lo Salvaje, Recuerdo Perfecto, Sentidos Agudizados.

Estereotipo: Donde el Philodox es estoico, el Galliard es una criatura de pasión desbordante. La Luna Gibosa es



una musa fiera y empuja a sus hijos a tremendos altibajos emocionales. Aunque todos los Galliard son propensos a un inmenso júbilo y a una inmensa melancolía, aquéllos nacidos bajo la Luna menguante son más proclives a las pasiones oscuras y avasalladoras; son los maestros de la tragedia de los Garou y dominan los relatos de fatalidad, ruina, sacrificio y pérdida. Asimismo, sus primos de la Luna creciente cantan sobre triunfos y conquistas, del corazón palpitante y del amor a la vida. Tienden a ser el alma de la moral de su manada: cuando un Galliard está dispuesto a continuar, también lo está el resto.

Cita: *Deberíais tener miedo, hermanos y hermanas. Es Kyrrth'takla, la Bestia de las Mil Bocas, la que han despertado. Las historias acerca de su fuerza son aterradoras. Pero os conozco. He tenido el honor de luchar a vuestro lado y sé que nada temeréis. Lo que queréis es la gloria de despedazar a esta abominación. Y, mis hermanos y hermanas, ¡la tendremos!*

Ahroun: La Luna Llena, el Guerrero

La conexión de los Garou con la Luna es mucho mayor de lo que insinúan las leyendas humanas. Cada fase tiene su secreto, pero el mito humano se acerca a entender la verdad en un aspecto: la Luna llena inunda al Guerrero con la Rabia. El Ahroun es el arma viviente de Gaia, el señor de la sangre derramada. Es el guerrero entre una raza de guerreros, el campeón de un pueblo marcial. Está dispuesto a matar y a morir si es necesario.

Los Ahroun son respetados, pero también tratados con cierto nivel de miedo. Su instinto asesino es innato; incluso un nacido bajo la Luna llena que acaba de experimentar su Primer Cambio es más letal que la mayoría de los veteranos de otros Auspicios. Hay pocos Ancianos: raro es el Ahroun que sobrevive a las incontables batallas que son su privilegio, pero es aún más aterrador debido a su experiencia. Como el Galliard, el Ahroun es un líder inspirador en tiempos de guerra, pero dirige mediante la acción y los hechos. Es el primero en la batalla y el último en retirarse, si es que se retira alguna vez. En tiempos de paz, otorga el mando a otros pero siempre permanece vigilante, sabiendo que su talento para la guerra será necesario muy pronto.

Rabia Inicial: 5.

Dones Iniciales: Garras como Aguijones, Garras como Cuchillas, Inspiración, Roce del Derribo, Tácticas de Manada.

Estereotipo: El Ahroun es el arquetipo del hombre lobo como bestia asesina, aunque varían desde fanáticos sin remordimientos hasta endurecidos veteranos que templan su Rabia con disciplina. Sus altos niveles de Rabia los ponen al límite en todo momento: entre otras cosas, los tocados por la Luna llena saltan a la mínima. Aquéllos más cercanos a la Luna creciente tienden a sobresalir en la gloria de la guerra, mientras que aquéllos más cercanos a la Luna menguante son atrozmente pragmáticos, despiadados en su sed de sangre. Es peligroso estar cerca de cualquier Ahroun, pero, cuando las fuerzas del Wyrm atacan, sus compañeros de manada se alegran de tener un guerrero Luna Llena al frente de la carga.

Cita: *Se acabó el correr. Se acabaron las rendiciones. Resistiremos aquí y aquí lucharemos. No caminaremos a los brazos de Gaia esta noche: ¡nadaremos hacia allí, en un río de sangre de nuestros enemigos! ¡Dejadlos oír nuestros aullidos y que conozcan el auténtico miedo!*



Camada de Fenris

Incluso entre una raza de guerreros, los Camada de Fenris son los más propensos a la guerra. Los Fenrir, como también se los conoce, prefieren una muerte gloriosa a morir pacíficamente de viejos. Lucen sus cicatrices con orgullo, aúllan la gloria de sus victorias y disfrutan del miedo que infunden en los esbirros del Wyrm. Para la Camada, la compasión es un lujo, no una virtud: las mayores virtudes son el valor y la fuerza.

Los Fenrir tienen sus orígenes en Europa, donde una vez llamaron Parientes a las tribus germánicas y a los invasores nórdicos. Incluso las sagas más brutales y violentas de esas regiones palidecen ante las historias de la Camada. Sus Galliard (o *skald*) cuentan alegremente una y otra vez siniestras historias de sangrientas muertes contra enemigos imposibles de abatir, de la gloria eterna que se puede encontrar en el campo de batalla. Han relatado historias del Ragnarok y del Apocalipsis durante milenios. Y están preparados.

La sangre por sí sola no hace a un Camada de Fenris. Un Cachorro podría tener la más Pura Raza pero, si no puede superar el sangriento Rito de Iniciación tribal, no sirve para los Fenrir. Algunos Cachorros ni siquiera sobreviven a esa primera prueba. Tan duro como es, el Rito de Iniciación refleja la naturaleza siniestra y fatalista de la vida en la Camada. Las batallas contra el Wyrm no serán más fáciles y los Fenrir nunca las rehuyen. Cada hijo del Gran Fenris, sin importar su Auspicio, debe estar preparado para morir gloriosamente por la Madre. Este credo a menudo parece contradictorio para los Cachorros Lupus, que están acostumbrados a que su primer y más apremiante instinto sea la supervivencia. Afortunadamente, suficientes nacidos lobos encuentran su Rabia de forma que la Camada no haya visto descender demasiado su ratio de Lupus en relación a los Homínidos.

Para empeorar las cosas, muchos Fenrir abrazan actitudes muy elitistas no solamente en cuanto a fuerza y valor, sino incluso en cuanto al sexo y la etnia. Esto ha sido una fuente de conflicto interno en la Tribu durante muchos años. Aunque la Camada moderna es menos propensa al racismo y al sexismo abiertos, los viejos prejuicios contra la debilidad tardan en desaparecer y toman muchas formas. Esto no ha hecho ningún favor a la reputación de la Tribu en el resto de la Nación Garou.

Aunque no es fácil de apreciar para aquéllos ajenos a la Tribu, los Fenrir poseen virtudes admirables más allá del coraje. Existen antiguas tradiciones de mujeres que logran lo mismo que los hombres en muchos clanes de la Camada; con frecuencia tienen que trabajar muy duro para ganarse el respeto, pero esta lucha es parte de lo que les otorga su estatus. Los Metis también pueden sobresalir si sus deformidades no les impiden usar su fuerza: uno que sea feo como un demonio y que tenga un terrible defecto del habla aún ganará mucha gloria si puede luchar bajo los exigentes estándares de la Tribu. Muchos miembros de la Camada se preocupan por su Parentela, tomándose muy en serio sus lazos familiares. Esto tiene una doble vertiente para la Parentela, por supuesto: sus parientes Garou los obligan a mantener un nivel brutalmente alto, pero también los defienden con gran pasión.

En todos los niveles, la sociedad de la Tribu idealiza la

fuerza por encima de todo. La sabiduría y la astucia son valoradas pero como complemento del poderío, no como sustituto. Los líderes Fenrir, o Jarls, deben ganar su posición mediante extenuantes pruebas físicas y estar preparados para mantenerla de la misma forma. Los consejos tribales se realizan durante la Luna llena, empezando con una cruel carrera de baquetas en la que se determina quién será digno de participar en los ritos de la Tribu. En los Ritos de Renombre se emplean runas sangrientas escarificadas en la piel del hombre lobo; incluso la mitad de las veces los ritos místicos para tratar con los espíritus implican batallas rituales entre el celebrante del rito y el espíritu. Incluso sus creencias sobre el más allá reflejan el concepto del Valhalla, un gran campo de batalla que aguarda a los héroes.

Y, a pesar de todos sus defectos, un gran número de héroes proviene de la Camada de Fenris. Su credo de fuerza es simple, pero no simplista: enseña a muchos Fenrir a dominar su Rabia, a servir como ejemplos de coraje para el resto de la Nación Garou y a ganar batallas que otros abandonarían o perderían. Son extremadamente leales a aquéllos que se ganan su respeto, y sus duros criterios animan a otros Garou a luchar con mayor ahínco si quieren seguir manteniendo la alianza con los Fenrir. Con el Apocalipsis tan cerca, ninguna Tribu está tan dispuesta a destrozar al Wyrm a cualquier precio.

Apariencia: La potente sangre Fenrir se manifiesta como grandes y grises formas lobunas de hombros anchos y crueles mandíbulas. Hay muy pocos miembros de la Camada cuyo pelaje no esté lleno de cicatrices y tatuajes. Algunos incluso lo marcan a fuego o graban runas ceremoniales en su piel.

Parentela y territorio: La Camada de Fenris reclama sus viejas tierras patrias en Europa, desde Escandinavia hasta Alemania. Han seguido a sus Parientes originales por muchas tierras y adoptado nuevas líneas de sangre dondequiera que la población humana produjera una descendencia fuerte. Prefieren los territorios rurales, particularmente donde el clima es duro, y tienen más conflictos territoriales que cualquier otra Tribu. Sus mayores protectorados están en la Selva Negra de Alemania y los territorios salvajes de Escandinavia.

Tótem Tribal: Fenris, el Gran Lobo, uno de los Tótems de guerra más poderosos. Otros espíritus aliados con la Camada son Aegir, Hrafn el espíritu cuervo, las Nornas y Surtur, espíritus tanto de guerra como de sabiduría.

Creación de Personaje: Los Fenrir prefieren centrarse en los Rasgos de combate y supervivencia. Casi nunca escogen Contactos: quieren verdaderos amigos, no asociados.

Fuerza de Voluntad Inicial: 3.

Dones Iniciales: Garras como Cuchillas, Maestro del Fuego, Reflejos Relámpago, Resistir Dolor, Rostro de Fenris.

ESTEREOTIPOS

Caminantes Silenciosos: Me recuerdan a los cuervos: de mirada perspicaz e inteligente, pero mejores exploradores que luchadores.

Colmillos Plateados: Habla con la voz de un auténtico rey y te seguiremos. Eres demasiado débil para ser digno de ninguna otra manera.

Contemplaestrellas: ¿Quieres dominar tu Rabia evitando la batalla? ¿Por qué no dominar el fuego comiendo carne cruda toda tu vida, ya de paso?

Fianna: Vuestros ancestros fueron casi tan fuertes como los nuestros y vosotros sois casi tan fuertes como nosotros. ¿Qué? Es un halago.

Furias Negras: Un guerrero se define por sus colmillos, garras y klaive, no por su útero. ¿Quieres respeto? Gánatelo.

Garras Rojas: Admiro al lobo que escoge una guerra porque siente que debe ser luchada, no porque piense que puede ganarla.

Hijos de Gaia: ¿Piensas que te dieron esos dientes y esas garras para que pudieras sentarte a hablar de sueños de paz? ¡*Luchad*, follaovejas!

Moradores del Cristal: Las viejas costumbres son duras, dolorosas y despiadadas. No me sorprende que los cobardes encuentren cualquier excusa para desdeñarlas.

Roehuesos: Puedes correr detrás de mí si temes dirigir la carga. Pero si me abandonas, te trincharé como el perro que pretendes ser.

Señores de la Sombra: Sus estratagemas contra las otras Tribus son traicioneras, por eso no son nuestros amigos. Las que planean contra el Wyrm son brillantes y por eso no los hemos destruido.

Uktena: Nuestros ancestros encontraron cosas oscuras en sus tierras cuando estuvimos en guerra. ¿Atarlas era la única forma de pararlas o una manera de mantenerlas en reserva?

Wendigo: ¡Aún quieres luchar contra nosotros por los actos de nuestros ancestros? Hay maneras más productivas de cometer suicidio.

«El Dolor es mi amante.
La Muerte es mi hermana.
Gaia es mi Madre y el Gran Fenris es mi Padre.
¡No tienes NADA que yo pueda temer!»

Caminantes Silenciosos



Inquietos y torturados, los Caminantes Silenciosos vagan de Túmulo en Túmulo, siempre buscando, siempre escuchando. Son los mensajeros y exploradores de la Nación Garou, siguiendo la pista de cosas ocultas a las otras Tribus e informando a los lugareños. Incluso en las noches actuales de comunicaciones electrónicas, los Caminantes demuestran ser vitales al portar noticias rápidamente sobre amenazas de las que es mejor hablar cara a cara. Tienen reputación de ser taciturnos y distantes, lo que confiere mayor peso a sus palabras. Cuando un Caminante Silencioso tiene algo que decir, normalmente son noticias peligrosas.

Los Caminantes Silenciosos tuvieron sus orígenes en África y Oriente Medio, particularmente Egipto, pero las leyendas dicen que fueron exiliados hace mucho tiempo. Las historias cuentan que fueron malditos por un antiguo mal (un engendro del Wyrm, un anciano vampiro, quizás ambos), una fuerza maligna a la que ellos llaman Sutekh. Ahora ningún Caminante puede descansar dentro de las fronteras de su antigua patria egipcia, y no pueden encontrar a ninguno de sus espíritus Ancestro. Expulsados de su patria, perseguidos por los espíritus de los muertos, cortados sus lazos con sus espíritus Ancestro y destinados a errar hasta el fin de los días, los Caminantes Silenciosos portan un terrible peso sobre sus hombros. No han rehusado esta carga: aún sirven a la Nación Garou y se encargan de ayudar a los fantasmas que los persiguen, pero cualquier vampiro que se cruce en su camino corre el riesgo de sentir una venganza milenaria.

La siniestra reputación de la Tribu despierta sentimientos encontrados en el resto de la Nación Garou. Se espera de los clanes que ofrezcan hospitalidad a un Caminante Silencioso, y los líderes sabios entienden que cualquier errante seguidor de Búho podría tener información vital para ellos. Pero, al mismo tiempo, a los Garou les resulta difícil confiar en lobos que no suelen formar parte de manadas y que no defienden ningún territorio propio. La maldición de la Tribu también preocupa a otros hombres lobo, quienes tienen mu-

chas razones para creer en tales cosas. Si los Caminantes siempre están en movimiento para ir dos pasos por delante del desastre, ¿entonces el desastre vendrá a visitarlos allá donde descansen? La mayoría de los clanes dan la bienvenida a los Caminantes Silenciosos por puro pragmatismo, pero es raro que los vagabundos se sientan completamente aceptados en alguna ocasión.

Aunque puedan sentir algún anhelo por un hogar permanente, los Caminantes Silenciosos tienen dificultades para descansar demasiado tiempo en ningún lugar. Rehúsan agravar sus problemas reclamando territorios que no sean suyos por derecho propio y, tras tanto tiempo, sus almas se han vuelto inquietas. Muchos se unen a manadas durante un tiempo para mantener a raya la soledad, pero pocos pueden quedarse en un mismo sitio durante años. Normalmente se quedan y escuchan tanto como pueden (y los Caminantes son oyentes pacientes y perspicaces), y después se marchan.

No obstante, mientras permanecen en un lugar, los Caminantes son fieramente leales a sus amigos. Puede que no estén completamente cómodos en grandes grupos, pero valoran a los compañeros auténticos que se ganan, especialmente a sus compañeros de manada. Sienten más o menos lo mismo por sus Parientes: algunos Caminantes tienen un amante en cada puerto, pero muchos tienen relaciones breves e intensas con una única pareja que ve al Caminante bastante menos de lo que le gustaría. Así, los Caminantes Homínidos a menudo crecen con escasos y contradictorios recuerdos de su progenitor Garou, que raramente los visita e incluso entonces suele parecer distraído. La Tribu tiene relativamente pocos Metis, ya que es más fácil que los Caminantes tengan relaciones con otros Garou que con los de su misma Tribu y así, muchos Cachorros Metis con sangre de los Caminantes crecen en la Tribu del otro progenitor. El resto normalmente acompaña a sus padres en sus viajes, quienes suelen ocultarlos, para aprovechar la educación y socialización que puedan recibir en los clanes, donde pueden ser revelados, y acostumbrarse a viajar desde temprana edad. Aun así, los Caminantes Lupus tienen significativos problemas a los que enfrentarse: no es fácil para un nacido de lobo aceptar una vida sin manada ni territorio.

Con la carretera frente a ellos y sus fantasmas tras de sí, los Caminantes Silenciosos no pueden evitar mantenerse en movimiento. Pueden quedarse en un lugar por un tiempo, pero si los retienen contra su voluntad, se desaniman y se vuelven introvertidos, cayendo a menudo en el Harano. Incluso aquéllos que continúan en movimiento suelen encontrar muertes solitarias en algún momento de su viaje: se dice que los heridos o viejos de la Tribu entran en la Umbra en una última búsqueda para encontrar a sus Ancestros, para nunca volver. Si tienen éxito o no, nadie lo puede afirmar.

Apariencia: Sin importar su procedencia, los Caminantes Silenciosos son casi universalmente delgados y se mantienen en forma gracias a sus viajes constantes. Aquéllos con Pura Raza tienen grandes y delgadas formas de lobo que se parecen a los chacales del arte del Antiguo Egipto y Formas Crinos que recuerdan a la deidad egipcia Anubis. Pelajes negros brillantes y ojos amarillos son también la marca de Pura Raza entre los Caminantes.

ESTEREOTIPOS

Camada de Fenris: Siempre están ahí cuando los necesitas. Sólo que es un poco difícil tratar con ellos cuando no.

Colmillos Plateados: El mundo se hace más amplio y su visión más estrecha. No es una buena combinación.

Contemplaestrellas: Entienden la inmensidad del mundo y la realidad del suelo bajo tus pies, pero no son tan buenos con la gente que vive a medio camino de ambos.

Fianna: Saben más que la mayoría y están más dispuestos a compartir sus historias que cualquier otro.

Furias Negras: Mujeres valientes y dedicadas, pero aún se pierden cosas cuando dejan que la ira nuble su visión.

Garras Rojas: Mal momento para ser aislacionistas, primos.

Hijos de Gaia: Buena gente, pero podrían sentarse a escuchar más y hablar menos.

Moradores del Cristal: Conocen las costras casi tan bien como los Roehuesos y pueden descubrir cualquier cosa que sepa un humano. No nos entienden demasiado, pero tampoco necesitamos que lo hagan.

Roehuesos: Anfitriones generosos con lo que tienen, a pesar de todo.

Señores de la Sombra: No pueden evitar tratarte como si estuvieras ocultándoles algo.

Uktena: Como nosotros, no hablan de la mitad de lo que conocen. No estoy seguro de querer saber por qué.

Wendigo: Bajo todo ese sangriento hielo yacen algunas almas nobles.

Parentela y territorio: Los Caminantes mantienen un contacto escaso con sus Parientes, quienes a menudo también son errantes. No tienen un territorio propio real.

Tótem Tribal: Búho, un sabio cazador que vuela silenciosamente en la noche. Búho tiene una pequeña y sutil prole como estirpe a sus órdenes, criaturas peculiares como los Teneblinos y los diminutos ratones esqueléticos llamados los Dos-Veces-Nacidos.

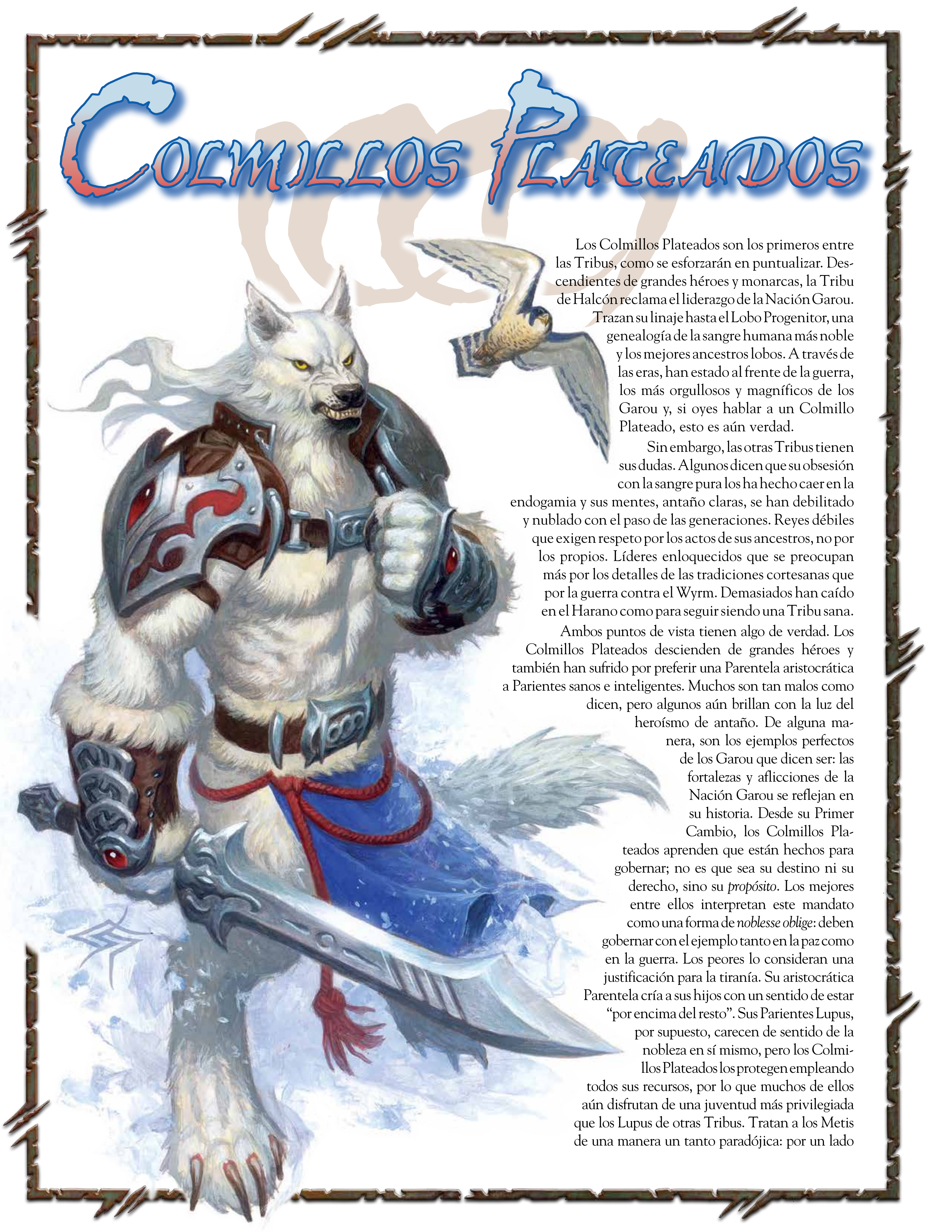
Creación de Personaje: Los Caminantes Silenciosos tienden a ser delgados y robustos en lugar de grandes y musculosos. Aprenden una amplia variedad de Habilidades en sus viajes. Se desaconseja el Trasfondo Recursos. Ancestros está restringido, debido a la Maldición de Sutekh.

Fuerza de Voluntad Inicial: 3.

Dones Iniciales: Guía del Cielo, Sentir al Wyrm, Silencio, Velocidad del Pensamiento, Visiones del Duat.

«Confía en mí, he visto cosas que no querrías saber.
Esto, sin embargo, esto sí necesitas saberlo.»

Colmillos Plateados



Los Colmillos Plateados son los primeros entre las Tribus, como se esforzarán en puntualizar. Descendientes de grandes héroes y monarcas, la Tribu de Halcón reclama el liderazgo de la Nación Garou. Trazan su linaje hasta el Lobo Progenitor, una genealogía de la sangre humana más noble y los mejores ancestros lobos. A través de las eras, han estado al frente de la guerra, los más orgullosos y magníficos de los Garou y, si oyes hablar a un Colmillo Plateado, esto es aún verdad.

Sin embargo, las otras Tribus tienen sus dudas. Algunos dicen que su obsesión con la sangre pura los ha hecho caer en la endogamia y sus mentes, antaño claras, se han debilitado y nublado con el paso de las generaciones. Reyes débiles que exigen respeto por los actos de sus ancestros, no por los propios. Líderes enloquecidos que se preocupan más por los detalles de las tradiciones cortesanas que por la guerra contra el Wyrm. Demasiados han caído en el Harano como para seguir siendo una Tribu sana.

Ambos puntos de vista tienen algo de verdad. Los Colmillos Plateados descienden de grandes héroes y también han sufrido por preferir una Parentela aristocrática a Parientes sanos e inteligentes. Muchos son tan malos como dicen, pero algunos aún brillan con la luz del heroísmo de antaño. De alguna manera, son los ejemplos perfectos de los Garou que dicen ser: las fortalezas y aflicciones de la Nación Garou se reflejan en su historia. Desde su Primer Cambio, los Colmillos Plateados aprenden que están hechos para gobernar; no es que sea su destino ni su derecho, sino su *propósito*. Los mejores entre ellos interpretan este mandato como una forma de *noblesse oblige*: deben gobernar con el ejemplo tanto en la paz como en la guerra. Los peores lo consideran una justificación para la tiranía. Su aristocrática Parentela cría a sus hijos con un sentido de estar "por encima del resto". Sus Parientes Lupus, por supuesto, carecen de sentido de la nobleza en sí mismo, pero los Colmillos Plateados los protegen empleando todos sus recursos, por lo que muchos de ellos aún disfrutan de una juventud más privilegiada que los Lupus de otras Tribus. Tratan a los Metis de una manera un tanto paradójica: por un lado

son signos de impureza que ponen en duda su famoso orgullo tribal, pero, por el otro, los Metis de dos padres Colmillos tienen, sin duda, unas de las sangres más puras de toda la Nación Garou. Un Metis nunca podrá ser rey, pero recibirá algo de respeto de sus Ancestros (para vergüenza de sus padres).

La sociedad de los Colmillos Plateados toma prestada algunas tradiciones "regias" que no se ven en otras Tribus. Se organizan primero en casas y después en campos, y sus territorios (o "protectorados") son gobernados por reyes, tradicionalmente Ahroun. Dividen sus cortes en dos logias: la Logia del Sol trata los asuntos materiales y mundanos y la Logia de la Luna se centra en la espiritualidad y los asuntos que tienen que ver con los lupinos. Sus consejos son muy enrevesados, girando en torno a barrocos rituales de etiqueta que cualquier otra Tribu a duras penas toleraría.

Conforme el Apocalipsis se desata, el papel de los Colmillos Plateados resulta profundamente controvertido. Muchos Garou mantienen la tradición al reconocer aún a los Colmillos como dignos de gobernar. Otros los tratan como figuras a quienes se debe respetar en público e ignorar cuando sea necesario. Y existen los que hablan de librarse de ellos, especialmente los Señores de la Sombra.

Pero aún no han caído por completo. El carisma de sus antepasados aún es fuerte en la Tribu; aquéllos que están dispuestos a dirigirse a las otras Tribus son sorprendentemente efectivos al llamar a la unidad de los clanes frente a la guerra. El tiempo dirá si estos últimos vestigios de nobleza serán suficientes para mantener unida a la Tribu y, por extensión, a toda la Nación Garou, o si los Colmillos Plateados se han deslustrado y perdido su filo para siempre.

Apariencia: Los Colmillos Plateados provienen de la aristocracia humana y sus linajes suelen manifestar fuertes parecidos familiares. Sus formas de lobo tienen pelajes plateados o blancos, grandes mandíbulas y tupidas colas. Les gustan las joyas y el equipo ornamentado a mano como símbolo de su posición.

Parentela y territorio: Los Colmillos Plateados se preocupan mucho por la genealogía de su Parentela, manteniendo extensos registros sobre las líneas de sangre de sus parientes humanos. Su Parentela humana proviene de sangre noble, no rica; evidentemente no hay equivalente entre su Parentela lobuna, pero los Colmillos aún protegen con cuidado a sus primos lobos en reservas tribales. Sus raíces se encuentran en las tierras de lo que ahora es Rusia, y hoy en día reclaman Túmulos en los territorios más deseables de todo el mundo, a menudo requisados a las demás Tribus.

Tótem Tribal: Halcón, que inspira desde las alturas. Los Colmillos Plateados se esfuerzan especialmente en aliarse con espíritus aviares o solares, como los Pájaros de Fuego, las Garras de Horus y los Hijos de Karnak.

Creación de Personaje: Los Colmillos Plateados acentúan la necesidad del liderazgo, y por ello tienden a tener fuertes Atributos Sociales junto con sus correspondientes Habilidades. Muchos personajes Colmillos Plateados gastan sus puntos gratuitos en Trasfondos que representen los recursos y conexiones heredados; todos deben gastar al menos tres puntos de Trasfondos en Pura Raza para poder pertenecer a la Tribu.

Fuerza de Voluntad Inicial: 3.

Dones Iniciales: Agarre de Halcón, Inspiración, Llama Ardiente, Ojo de Halcón, Sentir al Wyrm.

ESTEREOTIPOS

Caminantes Silenciosos: Valiosos pero no sinceros. Hablan sólo cuando es importante, y aún así, aparentemente, sólo cuando hay malas noticias.

Camada de Fenris: Leales y honorables vasallos cuando reconocen tu posición; peligrosos salvajes cuando aseguran ver alguna debilidad en ti.

Contemplaestrellas: Su consejo es sabio, pero no son capaces de centrarse en el aquí y el ahora. Afortunadamente, podemos aportarles esa concentración.

Fianna: Su lealtad es muy apreciada, aunque su etiqueta sea… voluble.

Furias Negras: Somos afortunados de que su voto de no hincar la rodilla ante un hombre no sea un rechazo a la jerarquía de la Nación Garou. Pero, ¿es sólo cuestión de tiempo?

Garras Rojas: Recuerda que respetan la jerarquía, incluso aunque no parezcan albergar nada más que desprecio por la cortesía civilizada.

Hijos de Gaia: Comparten nuestro disgusto por la disensión, aunque tienden a perdonar a los granujas y los rebeldes demasiado fácilmente.

Moradores del Cristal: Astutos, pero podrían mostrar algo más de respeto por las viejas tradiciones.

Roehuesos: Debemos soportar su parte de la carga, ya que parece importarles tan poco su humilde papel al servicio de la Nación Garou.

Señores de la Sombra: Ansían el trono, pero no disponen del respeto necesario para mantenerlo. Quizás deberían dirigir más energía contra el auténtico enemigo.

Uktena: Ofrecen una valiosa ayuda, pero sospecho que esconden una falta de respeto tras esa cortesía. Estuvieron demasiado tiempo sin un rey.

Wendigo: Sus reclamaciones son válidas, pero necesitamos su fuerza y su lealtad *ahora*.

«No te pido nada que no deberías querer dar por Gaia. ¡Apóyame y puede que La salvemos!»



Pocos comprenden por completo a los Contemplaestrellas. Son la Tribu más pequeña de la Nación, principalmente porque siguen un credo que parece desafiar todo lo que significa ser Garou. Persiguen la meditación, la filosofía, el sueño lúcido; todo tipo de maneras para dominar su yo interior, para dominar su Rabia. Atrapados entre los lobos y los humanos, la Rabia y la Gnosis, lo material y lo espiritual, los Contemplaestrellas buscan la clave misma de la existencia de los Garou: el equilibrio.

El equilibrio, o la Senda Media, es esencial para el credo de la Tribu. Muchas de las prácticas de los Contemplaestrellas tienen sus raíces en la filosofía humana, pero la Tribu trabaja deliberadamente para alinear éstas con los estados mentales místicos aprendidos de sus almas de lobo. Su objetivo final es un conocimiento que sobrepase la Rabia: iluminación que hable al corazón del Homínido, el Lupus y el Metis con igual fuerza.

Los Contemplaestrellas se extendieron por Asia tras el final del Impergium y, aunque nunca han sido suficientemente numerosos para ser verdaderamente *fuertes* en ningún lugar, las tierras que rodean los Himalayas siempre han sido su corazón espiritual. No se han hecho un nombre como guerreros durante estos milenios, principalmente debido a que su perpetua búsqueda de un camino mejor a la Rabia les ha impedido participar en muchas de las luchas territoriales de las demás Tribus. Algunos los desdeñan activa e incorrectamente como pacifistas y autocontemplativos, pero los Contemplaestrellas aún luchan contra el Wyrm, tanto en el plano físico como en su interior.

Internamente, los Contemplaestrellas buscan por encima de todo que sus líderes sean sabios. Los desafíos de Rango a menudo constan de complicados acertijos, pruebas de paciencia y peculiares búsquedas de visión. Frecuentemente no existe una respuesta correcta a estas preguntas: es el acto de la contemplación lo que importa y darse cuenta de que siempre habrá preguntas que no tienen una respuesta adecuada. Cuando Garou de otras Tribus les dan órdenes, los Contemplaestrellas son más propensos a obedecer que a desafiar, incluso si son malas decisiones. Pero su obediencia puede adquirir formas inesperadas. El Contemplaestrellas sagaz es aquél que fluye como el agua a través de una cadena de mando y le da forma para adaptarla a una necesidad mayor.

Cuando los Contemplaestrellas van a la guerra, se concentran de nuevo en la adaptabilidad, la serenidad y la demoledora fuerza del agua. Un Contemplaestrellas golpea como una ola, derramándose alrededor de las defensas de su enemigo. La Tribu ha

desarrollado un estilo de lucha que enfatiza su similar mutabilidad. Su arte marcial, el kailindo, deriva del estudio de los vientos y los espíritus. Un *kailindorani* hábil es capaz, de hecho, de cambiar de Forma más rápidamente que cualquier otro Garou, volviéndose más pequeño para evitar un golpe o creciendo a una Forma más grande para añadir peso a un ataque.

Aun así, estos ideales elevados no pueden mantenerse siempre. Los Contemplaestrellas aspiran a comportarse como seres iluminados, pero siguen siendo Garou. Emulan al agua, pero el inextinguible fuego de la Rabia arde en sus corazones. Más de un Contemplaestrellas se ha quebrado bajo la imposible presión de la vida como hombre lobo: incluso un junco puede doblarse tanto que llegue a quebrarse.

Conforme el Fin de los Tiempos se aproxima de forma inminente, los Contemplaestrellas son una Tribu en extinción. La guerra constante contra el Wyrm se ha cobrado su parte y han sido lentos a la hora de procrear para seguir manteniendo su número. Hay pocas manadas de lobos con las que criar y si nacen pocos Metis en la Tribu que evita los deseos, también hay pocos Homínidos. El mundo muta constantemente convirtiéndose en un laberinto de ilusiones cada vez más peligroso. Deben marchar a la guerra antes de haber alcanzado la perfección, antes de estar preparados.

Pero los Contemplaestrellas siempre han sabido que nunca se puede estar preparado. La guerra es ahora. Así que alzan sus voces a los cuatro vientos y se mueven como un río.

Apariencia: Los Contemplaestrellas con fuerte Pura Raza tienden a tener formas lupinas esbeltas y delgadas. Sus pelajes son de una variedad de grises y algunos negros, con pequeñas rayas o manchas en algunos individuos.

Parentela y territorio: Los Contemplaestrellas aparecieron originalmente en la India y el Himalaya, pero allí sólo unos pocos de sus territorios secretos han escapado de ser descubiertos y destruidos. Son la Tribu más distanciada de sus propios Parientes, en parte debido a que evitan los lazos sentimentales fuertes e incluso los placeres materiales de los flirteos casuales. La Tribu anima a seleccionar lobos como pareja para mantener el lado lupino de su naturaleza en equilibrio.

Tótem Tribal: Quimera, la criatura formada por partes de varios animales, presente en la mitología griega y también en las singulares bestias mitológicas asiáticas como el *pi xiu*. Los Contemplaestrellas también reconocen a otros espíritus polifacéticos de sueño y sabiduría, como Woneyah Kohne (los Cuervos del Sueño) y Menegwho el Lobo de Retales.

Creación de Personaje: Los Contemplaestrellas animan al desarrollo de los Atributos Mentales. El Trasfondo Mentor es común. El ascetismo de la Tribu significa que los Contemplaestrellas con Fetiches o Recursos son raros; también evitan los lazos emocionales de los Aliados siempre que pueden.

Fuerza de Voluntad Inicial: 4.

Dones Iniciales: Canalizar, Determinación Férrea, Equilibrio, Roce del Derribo, Sentir al Wyrm.

ESTEREOTIPOS

Camada de Fenris: Parecerían todo lo que tratamos de superar, pero tienen una sorprendente claridad, a su propia y sangrienta manera.

Caminantes Silenciosos: Su destino causa pavor. Han renunciado a muchas cosas y aun así no pueden escapar de los fantasmas que los persiguen.

Colmillos Plateados: Líneas de sangre, poder temporal: han estado enraizados en lo material desde siempre. Obsérvalos y aprende.

Fianna: Vivaces soñadores, pero aman sus emociones demasiado como para poder controlarlas.

Furias Negras: Su credo parece simple, pero conlleva mucho: hermandad, maternidad, venganza, misticismo, el Kaos. Esconden una gran profundidad bajo su Rabia.

Garras Rojas: Nada es comparable a su instinto de lobos, pero ese instinto está ahogado en un odio que sólo los humanos pueden igualar.

Hijos de Gaia: Son buena gente. Respeto su sabiduría al tratar de trascender su Rabia, incluso aunque esté unida por un profundo apego al mundo.

Moradores del Cristal: La habilidad de ver el Ahora con tanta claridad es admirable. ¿Puedes ver algo más?

Roehuesos: Hay muchos mendigos que renunciaron a todo, que no poseían nada y lo ganaron todo. Los Roehuesos están en el lugar correcto para comprender. ¿Están simplemente haciéndose los tontos?

Señores de la Sombra: Se definen a sí mismos por sus deseos, no por sus necesidades. Eso abre sus corazones a visitantes equivocados.

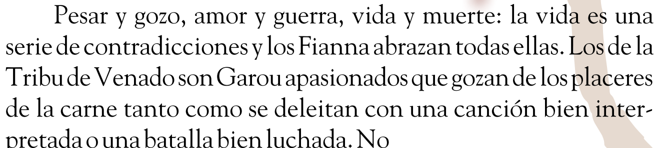
Uktena: Portan cargas que nadie debería soportar. Espero que su sabiduría y resolución sean tan fuertes como parecen.

Wendigo: Sé agua, no hielo.

«La Rabia es una pesada serpiente que se enrosca a tu alrededor y hunde su veneno en tu corazón. Debes reconocer el peso en tu espalda para poder albergar alguna esperanza de sobrellevarlo.»

Fianna





Pesar y gozo, amor y guerra, vida y muerte: la vida es una serie de contradicciones y los Fianna abrazan todas ellas. Los de la Tribu de Venado son Garou apasionados que gozan de los placeres de la carne tanto como se deleitan con una canción bien interpretada o una batalla bien luchada. No obstante, su filosofía está muy lejos de un simple "vive en el presente". Los Fianna son prominentes bardos y guardianes del saber, fascinados con la historia de todas las Tribus así como con la suya propia. Sus Galliard tienen un lugar de honor reservado dentro de la Tribu, pero se espera que cada Auspicio aprenda las lecciones del pasado.

Los orígenes de los Fianna se encuentran en Europa Occidental, donde encontraron una afinidad especial con los pueblos celtas. Probablemente acentúen más esta identidad cultural que la mayoría de las otras Tribus; sus miembros no suelen casarse fuera de linajes celtas y prefieren adornar sus armas y Fetiches con nudos celtas de los "viejos tiempos". Mantienen gran cantidad de viejas rivalidades con otros Garou europeos que desafiaron sus fronteras, así como con los Uktena y los Wendigo, quienes fueron sus enemigos durante la emigración europea a las Américas. Los Fianna tratan de ser generosos y olvidar lo que concierne a estas rivalidades, recordando pero sin tenerlo muy en cuenta, una actitud que sus rivales raramente comparten.

Las fuertes pasiones y una vena poderosamente social recorre la sangre de esta Tribu. Su alegría es poderosa, sus amores intensos y su desesperación profunda y propensa a crecer hasta llevarlos al Harano. Los Fianna introvertidos son raros y no ganan muchas simpatías; sus compañeros de Tribu tienden a hostigarlos para que "se suelten" y disfruten más de las ruidosas reuniones. Los Metis lo tienen más difícil. La tradición Fianna mantiene que un cuerpo deformado refleja un espíritu deformado, por lo que tratan a sus Cachorros Metis con gran severidad; los Metis nunca llegan a tener posiciones de autoridad real en la Tribu. Es tristemente irónico que los Fianna, con toda su ardiente pasión y amor por lo romántico, sean particularmente propensos a pecar con otros Garou y engendrar a estos desafortunados niños.

La apasionada y cambiante naturaleza de los Fianna se manifiesta incluso en aquéllos nacidos como lobos. Los Fianna Lupus se entregan a las artes con rapidez, aunque por supuesto prefieren las canciones y aullidos por encima de todo. Algunos (tanto dentro como fuera de la Tribu) sospechan que este rasgo común representa una dosis de sangre feérica: en muchas viejas historias de los Fianna luchan codo con codo con los señores Sidhe de Faerie, teniendo trágicos romances con los Antiguos.

De alguna manera, los Fianna se consideran los guardianes de la cultura Garou. Glorifican la guerra que cada Garou está destinado a luchar, cantan cuentos de romances que acentúan la importancia de apoyar a tu propia Parentela y mantienen las historias de antiguas victorias y derrotas. Saltan a la batalla con entusiasmo, esperando inspirar a sus primos para que hagan lo mismo. Pero, aunque no los observen los ojos de otra Tribu, los Fianna luchan tan ferozmente como cualquier otro Garou.

Aun así, gracias a viejas rivalidades y al mal genio, los Fianna pueden ser una presencia divisoria tan fácilmente como una influencia unificadora. Es difícil para ellos resistirse a una burla particularmente bien realizada o estrechar la mano a un rival que ha hablado mal o maltratado a sus Parientes. Algunos Garou no los toman en serio; otros no son capaces de tomarse a broma el temperamento de los Fianna tan fácilmente. Es bueno para la Tribu que hayan puesto su pico de oro en práctica tanto como lo han hecho. Ciertamente, pase lo que pase, la presencia de un Fianna suele hacer que las cosas sean animadas e interesantes.

Apariencia: La Pura Raza de los Fianna se manifiesta como un pelaje rojo o negro brillante y a menudo con una Forma Lupus sorprendentemente grande. Los Fianna a menudo utilizan Dones para hacer que sus ojos reluzcan con un brillo verde y enseñan a sus Cachorros a aullar con una bella elocuencia.

Parentela y territorio: Aunque siempre prefieren territorios que les recuerden a la "vieja patria", como verdes colinas y bosques frondosos, se puede encontrar a los Fianna casi en cualquier lugar donde su Parentela de ascendencia predominantemente celta se haya asentado. Fuera de las Islas Británicas, son muy comunes en Australia y Nueva Zelanda, Canadá y los Estados Unidos (particularmente en los Apalaches). Los Fianna son muy protectores con su Parentela: la mayor parte de sus sangrientos combates con otras Tribus estallan por problemas relacionados con ellos. La mayoría de sus Parientes lobos viven en Norteamérica, excepto algunos escondidos en las reservas y parques protegidos de Europa.

Tótem Tribal: Venado, que sirve de ejemplo del amor a la vida de los Fianna. La prole de Venado está compuesta principalmente por espíritus animales como Conejo, Impala, Ciervo Blanco, Cierva y algunos Naturae como Arroyo, Alba y Grano.

Creación de Personaje: Los Fianna son una Tribu social y entre ellos son comunes unos fuertes Rasgos Sociales. Animan a la mayoría de sus miembros a que tengan al menos algo de conocimiento en Interpretación.

Fuerza de Voluntad Inicial: 3.

Dones Iniciales: Dos Lenguas, Luz Feérica, Persuasión, Resistir Toxina, Salto de Liebre.

ESTEREOTIPOS

Camada de Fenris: Fanáticos y asesinos adictos al sabor de la sangre. Son los restos de una Tribu a la que tiempo atrás podríamos haber llamado amigos, pero que quedó enterrada hace milenios.

Caminantes Silenciosos: Me dan escalofríos, de verdad. Piensas que estás contando una historia verdaderamente trágica y te devuelven la mirada como si dijeran: "¿Y eso es todo?".

Colmillos Plateados: Les debemos nuestra lealtad, y en ocasiones es una deuda difícil de pagar.

Contemplaestrellas: Somos Garou. ¡Necesitamos arder, no marchitarnos!

Furias Negras: Mejor tómatelas en serio, incluso a las que sólo ven la mitad de lo que ocurre. Te abrirán un agujero si piensan que estás siendo condescendiente.

Garras Rojas: Fuertes y primarios, y todas esas cosas que adoraríamos si no fuera por ese maldito *odio* que sienten por todas las personas que amamos.

Hijos de Gaia: Buena gente para tener en cualquier consejo, incluso si te cuesta más esfuerzo inducirles con tus aullidos una furia de combate como es debida cuando es necesario.

Moradores del Cristal: Vaya un extraño sentido de la belleza tienen, escogiendo la apestosa ciudad antes que un fresco bosque. Probablemente tienen arañas tejiendo tras sus párpados.

Roehuesos: Saben mucho acerca de lealtad y amistad, especialmente en los malos momentos. Buenos amigos si puedes ganarte su respeto.

Señores de la Sombra: Inteligentes, crueles y efectivos, pero cualquiera que no respete a su rey por principios tiene que ser vigilado.

Uktena: Los Señores de la Sombra con la política, los Uktena con los espíritus y la Umbra... todo este comercio con secretos me pone un poco nervioso.

Wendigo: No todas nuestras canciones acaban bien. Lo nuestro con los Wendigo aún no ha acabado: ha sido un trágico desastre desde siempre y puede que no mejore a tiempo.

«¡La sangre de héroes es fuego en nuestro interior!
¡Los fantasmas de nuestros Ancestros se hinchan de orgullo al vernos mantenernos fuertes y leales!
¡El Wyrm mismo tiembla cuando aullamos!
¡AAAAUUUUUUUU!»



Furias Negras

Las Furias Negras son la encarnación viviente de la ira de una mujer. Son las hijas de Luna en su aspecto de Artemisa, la Cazadora. Sus leyendas tienen sus orígenes en Grecia y Asia Menor, donde fueron designadas como defensoras del Kaos. Dondequiera que haya historias de mujeres que toman las armas por honor, venganza o lazos familiares, mora el espíritu de las Furias.

Las Furias son casi exclusivamente mujeres. Cualquier cachorro humano o lobo de una Furia que sea un hombre lobo varón es enviado en adopción a otra Tribu; Pegaso, su Tótem tribal, no aceptará a estos Garou. La única excepción son los Metis varones: Pegaso acepta a estos hijos desfigurados, quizás como un acto de piedad, quizás con el deseo de que las Furias Negras recuerden sus propios errores. Para compensar esta pérdida de miembros de Tribu potenciales, las Furias reclutan activamente a cualquier Garou mujer descontenta que sufra bajo el estandarte de otra Tribu.

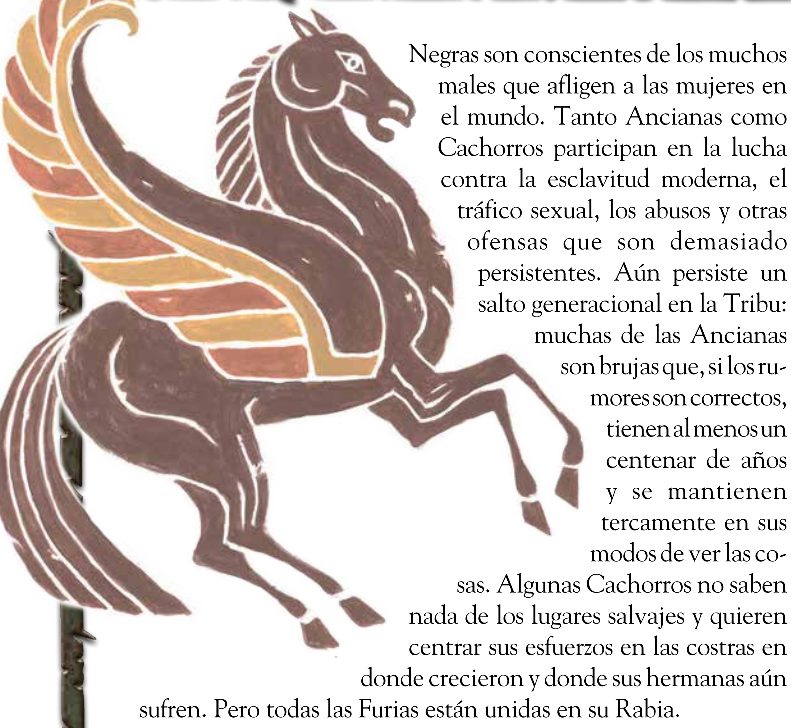
La Tribu sostiene que las mujeres son dignas de respeto, honor e incluso algunas veces veneración. Aunque ninguna Furia Negra permitirá que un hombre sea su amo o tirano, la Tribu no está unida en su misandria. Ciertamente, algunas Furias nunca olvidarán ni perdonarán, pero otras están dispuestas a aceptar a hombres como compañeros, ayudantes, amantes o iguales, aunque nunca *más* que iguales. Las Furias Lupus tienen una menor conexión con las dificultades de las mujeres humanas, ya que las lobas no sufren una discriminación real, pero están profundamente ligadas al Kaos y aprenden a tener una gran empatía hacia sus hermanas humanas y Homínidas.

El odio reclama el corazón de muchas Furias, pero no es una virtud tribal. Las verdaderas virtudes tribales son el honor, el orgullo, el misticismo del Kaos y la voluntad de exigir el cambio. Una Furia aspira a mantener su palabra, a permanecer en pie en lugar de arrodillarse, a proteger y regocijarse en los lugares salvajes y a luchar hasta su último aliento para hacer del mundo un lugar mejor.

Los rituales de las Furias Negras enfatizan la tradición y la hermandad entre mujeres. Mantienen consejos tribales privados de forma frecuente. Los *kuklokhoros* son consejos informales donde a menudo las Furias ocultan su naturaleza Garou e invitan a asistir a mujeres humanas para que aprendan los detalles de la espiritualidad femenina. Los *ulaka magelis* son consejos más privados, sólo para las propias Furias Negras. Estos encuentros suelen incluir rituales más duros física, mental y emocionalmente, que exponen el corazón sangrante de las mujeres lobo por sus juramentos hacia Gaia.

Como otras Tribus, las Furias Negras se reúnen internamente en campos de mentalidades afines (ver pág. 497). Las Furias llaman a estos campos *kukloi*, o "círculos". Cada kuklos responde en gran medida sólo ante sí mismo, aunque todos deben ser responsables ante los Cálices Interno y Externo, los altos concilios de la Tribu. El Cáliz Externo es el más público: las Ancianas que se sientan en éste son iniciadas públicamente con una gran ceremonia y sus nombres son conocidos por toda la Tribu. El Cáliz Interno es más un misterio (o un culto mistérico), siendo sus miembros y sus dirigentes desconocidas para el común de la Tribu.

La tradición antigua y la actitud moderna chocan frecuentemente dentro de la Tribu, aunque no siempre están enfrentadas. Las Furias



Negras son conscientes de los muchos males que afligen a las mujeres en el mundo. Tanto Ancianas como Cachorros participan en la lucha contra la esclavitud moderna, el tráfico sexual, los abusos y otras ofensas que son demasiado persistentes. Aún persiste un salto generacional en la Tribu: muchas de las Ancianas son brujas que, si los rumores son correctos, tienen al menos un centenar de años y se mantienen tercamente en sus modos de ver las cosas. Algunas Cachorros no saben nada de los lugares salvajes y quieren centrar sus esfuerzos en las costras en donde crecieron y donde sus hermanas aún sufren. Pero todas las Furias están unidas en su Rabia.

Apariencia: Las Furias de fuerte Pura Raza tienen un pelaje particularmente oscuro en Crinos, Hispo y Lupus, a menudo con mechones blancos, grises o plateados. Pura Raza es más rara en las Furias Metis, ya que sus padres son inevitablemente de otras Tribus.

Parentela y territorio: Las Furias reclaman con todas sus fuerzas muchos de los últimos y más aislados lugares vírgenes del Kaos. Su espiritualidad está ligada profundamente a estas cuevas sagradas e islas, pero la necesidad las conduce también a tomar territorios en lugares más poblados por el hombre. Las Furias Negras no tienen demasiadas preferencias étnicas con respecto a sus Parientes. Suelen "adoptar" la Parentela de otras líneas de sangre de otras Tribus, concretamente mujeres que hayan sido tratadas miserablemente por sus familiares. Valoran a los Parientes varones, aun cuando sea improbable que los Parientes varones participen en cualquiera de sus tradiciones espirituales internas.

Tótem Tribal: Pegaso. El gran caballo alado espiritual tiene un fuerte resentimiento contra los varones, lo que implica que hay cierta verdad en el mito de Belerofonte. Algunas Furias usan "las bridas de Belerofonte" como una metáfora poética de la mano del Hombre tratando de dominar las cosas más sagradas del Kaos. Otros Tótems valorados por las Furias incluyen a Pantera, las Musas y las Medusae.

Creación de Personaje: Las Furias Negras tienen una orgullosa tradición marcial y alientan el entrenamiento en Pelea o Pelea con Armas. Supervivencia, Ocultismo y Rituales también son comunes entre aquéllas a quienes se confían los lugares salvajes.

ESTEREOTIPOS

Camada de Fenris: No puedo soportar a nadie que piense que ser más fuerte equivale a ser mejor.

Caminantes Silenciosos: Van a casi cualquier lugar y lo ven casi todo. Es fácil rechazar a un lobo sin territorio, pero deberías escucharlos.

Colmillos Plateados: Un árbol moribundo con muchas ramas podridas. Unos pocos aún son fuertes y sanos, pero son difíciles de encontrar…

Contemplaestrellas: La contemplación en estas horas finales podría hacer que encontrásemos las respuestas que buscamos, pero, ¿y si no lo hace?

Fianna: Es bueno tener aliados que gozan de la vida tan seriamente como de la necesidad de la guerra. Es una lástima que favorezcan demasiado lo primero…

Garras Rojas: Entiendo su ira, pero tienen demasiada. Un lobo rabioso es un peligro para su propia manada.

Hijos de Gaia: Dignos de confianza. Hay una razón para que los machos de nuestra sangre a menudo acudan a Unicornio cuando Pegaso no los aceptaría.

Moradores del Cristal: Son ejemplos de por qué es importante tener amigos en las costras y de por qué no podemos confiar a nadie más la seguridad de los lugares salvajes.

Roehuesos: Defienden a la gente que los necesita, al igual que nosotras. Lástima que no siempre lo hagan con valentía.

Señores de la Sombra: Si tienes algo que un Señor de la Sombra quiera, mantenlo en secreto. No quieren nuestra carga, por supuesto, pero guarda silencio acerca de las cuevas ocultas en su territorio.

Uktena: Como nosotras, conocen la sabiduría que se encuentra en muchas tierras y en muchos corazones, pero nosotras somos lo suficientemente listas como para no ir a buscar en los lugares más oscuros…

Wendigo: Podemos entender lo que es sufrir y tener Parientes que sufren. Es una pena que ellos también nos vean como una parte del problema.

Fuerza de Voluntad Inicial: 3.

Dones Iniciales: Aliento del Kaos, Piel de Hombre, Resurgimiento del Kaos, Sentidos Agudizados, Sentir al Wyrm.

«¿Te atreves a condenarnos por formar parte de una hermandad de mujeres?
¿Por escoger ayudar a las mujeres en primer lugar?
Sí, las mujeres no deberían necesitar nuestra ayuda.
Gaia no debería necesitar a Sus Furias.
Sin embargo, es así.
Ahora, quítate de en medio de una puta vez antes de que te muestre el verdadero dolor.»



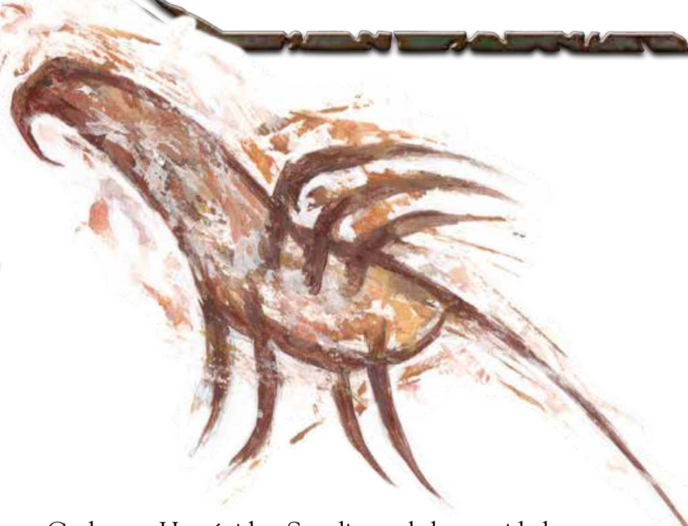
Garras Rojas

Los Garou cantan viejas canciones de los tiempos en los que los humanos se refugiaban alrededor de las hogueras y temían los colmillos en la noche. La mayoría aúlla que el Impergium fue algo lamentable, pero no los Garras Rojas. Estos fieros hombres lobo afirman que el único error fue ponerle fin, que Gaia nunca habría estado en tanto peligro sin la peste que es la humanidad corriendo sin control. Los Garras Rojas reniegan de su lado humano casi por completo: aparte de algún Metis, toda la Tribu proviene de lobos. Su ira, su pesar y su odio nacen de observar cómo sus parientes lobos disminuyen y los humanos se extienden; emociones dolorosas que los definen.

Por supuesto, los Garras Rojas aún son hombres lobo, no simples lobos: son capaces de utilizar herramientas, el lenguaje y todas las sofisticadas tradiciones de los Garou. Por mucho que odien a la humanidad, no discuten la necesidad de utilizar ocasionalmente cosas humanas, y sólo el más loco de ellos caminaría desnudo por una ciudad si su cacería lo llevara hasta allí. Pero prefieren seguir a sus corazones de lobo y emular a los humanos sólo si es absolutamente necesario. Internamente se organizan como lobos, tratando a sus manadas como familias con alfas en el papel de padre y madre. Se prueban constantemente unos a otros para mantener sana la manada: los más fuertes son quienes deben dirigir. Acentúan los principios de la Letanía que claramente se derivan del lado lupino de la naturaleza Garou (como «dejarás la primera parte de la presa para el de mayor posición»).

La perspectiva casi totalmente Lupus de los Garras es, en ciertos aspectos, beneficiosa para la Nación Garou. En todas las demás Tribus, los nacidos de lobo son una menguante minoría. Cada Garra Roja conoce la transición entre la inmediata mente animal y la complicada inteligencia medio espiritual de los Garou. Incluso sus pocos Metis son criados en los saberes de los Lupus y mantienen antiguos Ritos que no han conocido la influencia de la tradición humana. Los Garras son un recuerdo de la pretensión de que los Garou fueran humanos y lobos a partes iguales, antes de que el equilibrio se perdiera tiempo atrás.

Pero están enfermos. Son una Tribu pequeña, pues rehúsan tomar parejas humanas o adoptar



Cachorros Homínidos. Su odio por la humanidad pesa en ellos inmensamente, lo que causa disensiones con las otras Tribus que temen, con razón, por sus Parientes humanos. Pero no todos los Garras sienten el mismo odio. Algunos exigen la completa extinción de la humanidad, pero otros aconsejan volver a las viejas costumbres en las que humanos y lobos eran más o menos igual de numerosos. Algunos son salvajemente crueles con sus presas de dos patas; otros actúan con una compasión rápida, rehusando rebajarse al nivel de sus enemigos cazando por deporte.

Muchos Garou temen que sea cuestión de tiempo que los Garras Rojas caigan en manos del Wyrm. Algunos argumentan que ya ha sucedido, que los rumores de ritos asesinos realizados con humanos cautivos son una verdad apenas disimulada. Incluso algunos elegidos de Grifo se preguntan si han ido demasiado lejos. Pero para la mayoría ellos la respuesta es tan simple y directa como cualquiera de las verdades conocidas por los lobos: son Garou. Les han dado la Rabia para luchar en una guerra. Simplemente están posicionados contra un enemigo mucho más numeroso de lo que cualquier otra Tribu quiere admitir.

Apariencia: Los Garras Rojas de Pura Raza tienden a ser grandes lobos con garras anormalmente afiladas y pelaje marrón rojizo. Sin tener en cuenta la Pura Raza, todo Garra Roja tiene un mechón rojo sangre o rojo fuego en alguna parte de su pelaje. Raramente toman Forma Homínida, pero cuando lo hacen suelen tener una apariencia descuidada y tormentosos ojos con un brillo depredador y cierta torpeza que proviene de la falta de costumbre de mantener el equilibrio y de sus sentidos comparativamente limitados.

Parentela y territorio: Protegen con fiereza a sus Parientes lobos y, de hecho, a cualquier lobo. Prefieren territorios que estén tan lejos de los humanos como sea posible, pero a menudo deben asentarse en tierras cercanas a ellos. Hacen todo lo posible para hacer estos territorios poco deseables, y las parcelas de terreno inhóspitas originan leyendas urbanas sobre la gente que dicen que ha desaparecido allí; o las adornan con huesos de los intrusos.

Tótem Tribal: Grifo, un Tótem de ira animal y habilidades cinegéticas. Los Garras Rojas también pactan con antiguos espíritus como Dientes de Sable y Mamut y con espíritus míticos como Simurgh y Esfinge. El Tótem caído de los Aulladores Blancos, León, forma ahora parte de la prole de Grifo.

ESTEREOTIPOS

Camada de Fenris: Entienden qué es tener más enemigos de los que puedes contar. Y entienden para qué se nos dio la Rabia.

Caminantes Silenciosos: Sin manadas, sin territorios, un lobo se vuelve loco.

Colmillos Plateados: El líder que se vuelve contra su propia manada debe ser expulsado por el bien de todos.

Contemplaestrellas: ¿Por qué cerráis vuestros oídos y lo llamáis escuchar? El lobo en vosotros os dirá lo que necesitáis saber si no lo rechazáis.

Fianna: Recuerdan mucho de cómo era el mundo y de cómo podría volver a ser. Pero sin acción todos sus aullidos están huecos.

Furias Negras: Cada problema por el que te quejas es un problema creado por los monos. Si fueras más sabia verías que tu enemigo no es el hombre, es el humano.

Hijos de Gaia: Lo que tú llamas "paz" es sólo una larga y lenta rendición. Habéis estado cediendo durante tanto tiempo que ni siquiera os dais cuenta de que lo estáis haciendo.

Moradores del Cristal: ¡Míralos! ¿Ellos son el futuro? ¡Teme un mundo donde todos los Garou hayan olvidado al lobo y se arrastren por una telaraña de metal para esperar el fin!

Roehuesos: Os arrastráis sobre la tripa y laméis los pies de los humanos. ¿No habéis visto cómo golpean y encadenan a sus perros?

Señores de la Sombra: Un líder fuerte toma lo que es suyo por derecho y exige respeto. ¿Por qué realizas tus juegos de lengua viperina si no es para ocultar que no eres fuerte?

Uktena: Se aprovisiona la comida que necesitarás luego, no Fetiches y espíritus que desde un principio nunca deberías haber guardado.

Wendigo: Son quienes mejor nos entienden, creo. Con cada Luna se parecen más a nosotros.

Creación de Personaje: No existen Garras Rojas Homínidos. Los Garras Rojas prefieren los Rasgos Físicos y una Percepción alta; dan preferencia a Habilidades como Impulso Primario, Intimidación, Pelea, Supervivencia y Trato con Animales. Se desaconsejan los Trasfondos Aliados y Contactos; Recursos está restringido. Su Parentela sólo son lobos.

Fuerza de Voluntad Inicial: 3.

Dones Iniciales: Asesino Oculto, Lenguaje de las Bestias, Lobo a las Puertas, Ojo del Cazador, Olor a Agua Corriente.

«Moriría antes que ver un mundo sin lobos.
Mataría con gusto para prevenirlo.»



Hijos de Gaia

Los Hijos de Gaia resultan contradictorios. Son guerreros de Gaia y aun así no quieren nada más que paz. Ningún Garou trabaja tan duro ni ruega tan humildemente por la cooperación entre las Tribus como ellos. Ninguno se lamenta más cuando los fuerzan a derramar la sangre de un compañero hombre lobo. Más que ninguna otra Tribu, valoran la compasión por todas las criaturas de Gaia, incluso aquéllas que los desprecian. Muchos Garou confunden esta compasión con debilidad sólo para descubrir que el odio a la guerra no les quita la habilidad ni la voluntad para luchar, y luchar bien.

La Tribu tiene sus orígenes en los días del Impergium, cuando protestaban por la práctica de sacrificar humanos para reducir la población y por las luchas por territorio. Cuando la Nación Garou llegó a un acuerdo para acabar con el Impergium, los pacifistas que habían dirigido el esfuerzo formalizaron un pacto con Unicornio y se convirtieron en los Hijos de Gaia. Son la única Tribu nacida de un acto de paz y se enorgullecen mucho de este origen.

El propósito principal de los Hijos de Gaia es el de todos los Garou: luchar contra el Wyrm allá donde more y críe. Pero su propósito secundario es mediar en las disputas y realizar alianzas entre clanes y manadas, fortaleciendo la Nación al completo. Es un trabajo difícil, que se complica aún más por el desprecio al que se enfrentan por parte de las Tribus más marciales. Pero, como argumentan, es algo crítico.

Los Hijos de Gaia son una Tribu relativamente numerosa. Sus rivales aseguran que es porque les asusta el combate, pero no es verdad. Son tan numerosos porque adoptan a otros Garou, a cualquiera que lo pida. Son especialmente respetuosos con los Metis, tratándolos como iguales. No tienen tanta ventaja en cuanto al número de Lupus, aunque varios nacidos lobos que crecieron sin entender el concepto de "guerra" encuentran el ideal de los Hijos como el más natural.

Los hijos de Unicornio están menos preocupados por el Rango estricto y la jerarquía. Aunque aún están reforzados por el instinto de lobo, prefieren una organización de manada y de clan más libre. Cada clan tiene dos Ancianos que deben sobresalir en la mediación: la Voz de la Diosa (siempre hembra) y el Brazo de la Diosa (siempre varón).

Los Hijos se involucran constantemente en la política humana más aún que las otras Tribus. Se enfrentan a las mismas limitaciones que todos los hombres lobo cuando la sutileza es necesaria, pero utilizan toda la influencia que pueden, particularmente a través de su Parentela, para promover metas de compasión, paz y tolerancia. El credo de la Tribu dice que la guerra por Gaia no puede ganarse sin leales corazones humanos. A pesar de todo, es una batalla difícil e increíblemente frustrante. Cuando llega el momento de la

guerra, más de un Hijo de Gaia da rienda suelta a una Rabia que es atemorizante en su fuerza.

Con el Apocalipsis tan cerca, los Hijos de Gaia se enfrentan a muchas crisis de fe internas. La humanidad parece haber llegado muy lejos, y entonces vuelve a caer en viejos patrones de odio y sed de sangre. Hay muy pocos Garou para proteger el mundo y se vuelven muy rápidamente unos contra otros. Muchos miembros de la Tribu han caído en el Harano al ver que la enormidad de su tarea parece ser abrumadora. Algunos Hijos incluso argumentan que el secreto del Velo les impide educar correctamente a los humanos, que encontrarían a los aliados que necesitan si simplemente pudieran *mostrarles* a los humanos qué está pasando. Estas discusiones causan desavenencias incluso dentro de la Tribu.

Dicho todo esto, la tarea parece imposible. Pero si cediesen, gruñen los Ancianos, no serían los Hijos de Gaia. No serían Garou.

Apariencia: Una fuerte Pura Raza en los Hijos de Gaia suele manifestarse como unas manchas blancas sobre un pelaje gris o marrón. Los Hijos más renombrados tienen un semblante calmado y sereno que puede ser intimidante por sí mismo.

Parentela y territorio: Los Hijos de Gaia son particularmente inclusivos en lo que se refiere a escoger pareja. Su Parentela normalmente muestra una gran pasión por las causas progresistas que encajan con los objetivos de la Tribu. Sin embargo, los Hijos no han tenido una presencia dominante en sus tierras natales ancestrales (la Media Luna Fértil, particularmente el área del antiguo Canaán) desde hace mucho, mucho tiempo. Reclaman territorios por todo el mundo, particularmente en Norteamérica.

Tótem Tribal: Unicornio. El Tótem tribal de los Hijos de Gaia es un poderoso espíritu de pureza, compasivo en la paz pero también feroz en la guerra. Prefieren hacer pactos con Tótems como Paloma y Narval, así como con gentiles espíritus de claros de bosques y luz de estrellas.

Creación de Personaje: Muchos Hijos de Gaia ponen su interés en los Rasgos Sociales, al menos en cierta medida, para poder hacerse oír. No descuidan las habilidades de combate, pero las Habilidades como Callejeo, Empatía, Etiqueta, Interpretación y Liderazgo son muy valoradas.

Fuerza de Voluntad Inicial: 4.

Dones Iniciales: Atascar Arma, Compasión, Olor del Hermano, Resistir Dolor, Roce Materno.

ESTEREOTIPOS

Camada de Fenris: Puedes admirar su valentía y su fuerza, pero, al final del día, esta guerra es algo que aborrecemos y que ellos parecen amar. Es horrible.

Caminantes Silenciosos: Pueden parecer distantes, pero tienen corazones profundamente heridos. No es bueno que ningún lobo camine solo.

Colmillos Plateados: De todos los fracasos que hemos soportado, el fracaso de los Colmillos Plateados para mantener a la Nación unida quizás sea el que más nos ha herido.

Contemplaestrellas: Entienden muy bien la armonía, son casi nuestros hermanos más cercanos. Pero, ¿cómo puedes describir el amor y la compasión como grilletes, aunque sea en broma?

Fianna: Hay pocos que lamenten sus penas tan sentidamente o que aprecien sus victorias con mayor gozo.

Furias Negras: Tienen grandes reservas de sabiduría sobre el mundo, pero las guardan con mucho celo.

Garras Rojas: No puedo dejar de preguntarme lo que podrían haber sido si las cosas hubieran sido diferentes. Algunas veces casi puedes verlo. Casi.

Moradores del Cristal: Se puede confiar en que sean razonables, incluso si su lógica quizás los lleva a lugares a los que nunca se pensó que un Garou debiera ir.

Roehuesos: Se preocupan más de lo que dejan traslucir, pero aún rompe el corazón ver cómo nos dan la espalda al resto de nosotros en nombre de la supervivencia.

Señores de la Sombra: Es difícil saber qué aman más: sus métodos, sus ambiciones o sus éxitos.

Uktena: Desearía que hubieran confiado más en nosotros. Desearía que hubieran confiado más en *cualquiera*. Están más solos de lo que quieren admitir.

Wendigo: Parecen esperar que el mundo acabe helado. Si lo hace, estarán preparados, pero no *tiene* por qué ser así.

«Somos Garou.
Extraemos las toxinas de la sangre de nuestra Madre,
extirpamos Sus tumores,
matamos a los parásitos que se alimentan de Su carne.
Pero una vez terminada la cirugia,
hay que volver a cerrar las heridas.»

Moradores del Cristal

Los Moradores del Cristal son hombres lobo distintos a cualquier otro. En su mayoría han abandonado sus tradiciones ancestrales en favor de una puntera y siempre cambiante mezcla de tecnología y chamanismo. Prefieren la vida urbana a la salvaje y defienden las costras como centros de una vibrante ecología en sí mismas. Los Moradores del Cristal argumentan que, incluso si esa ecología está a menudo enferma o herida, puede sanarse. Las otras Tribus los llaman *urrah*, o manchados, pero los hijos de Cucaracha no abandonarán las ventajas de los logros modernos sólo por reparar su reputación.

El nombre "Moradores del Cristal" hace referencia a los enormes rascacielos del mundo moderno. Antes de que hubiera ciudades de cristal, la Tribu era conocida como los Jinetes de Hierro, habiendo abrazado los trenes y las máquinas de la era industrial. En tiempos anteriores, fueron los Guardianes de la Ciudad, asociándose con la vida urbana a lo largo de las eras antigua, medieval y renacentista. Y, antes de que hubiera ciudades, fueron los Protectores del Hombre, una Tribu que se congregaba donde lo hacían los humanos y observaba qué harían a continuación sus primos. Otras Tribus dicen que esto demuestra que no sienten orgullo por su identidad, pero la identidad de los Moradores del Cristal subyace en la adaptación.

La fascinación de los Moradores del Cristal por los logros humanos está integrada en sus costumbres tribales. Toman prestadas estructuras políticas de los gobiernos humanos y del mundo empresarial, atan espíritus a aparatos tecnológicos para crear Tecnofetiches, crean obras de arte que incorporan tendencias y técnicas de moda e incluso preservan su saber tribal en discos duros chamanísticamante cifrados en lugar de mantenerlo en la tradición oral. Estas prácticas les proporcionan una ventaja muy necesaria: después de todo, la mayoría de las fuerzas del Wyrm, incluyendo a los Danzantes de la Espiral Negra, no se han adaptado igual de bien.

Pero centrarse en la humanidad y sus obras también los ha debilitado en ciertos aspectos. Les quedan pocos linajes lupinos y algunos de sus Cachorros Lupus encuentran sus dogmas tribales demasiado confusos y buscan refugio en otras Tribus. Tratan bien a sus Metis, pero el elevado número de Metis en la Tribu pone de manifiesto una tendencia demasiado humana de tomar malas decisiones románticas. Tienen más enemigos que la mayoría de las Tribus: hay muchos vampiros en las ciudades y no les gusta tener hombres lobo urbanos en sus territorios. Los Theurge Moradores del Cristal a menudo se sobreespecializan: son maestros en el arte de tratar con espíritus de electricidad y la Tejedora, pero tienen más dificultades con espíritus de Gaia o del Kaos. Si los Garou como especie tienen problemas para equilibrar sus naturalezas humanas y lupinas, los Moradores del Cristal son un ejemplo particularmente claro de ello.

Algunos dicen que la Tribu corre peligro de olvidar que son Garou. Puede ser verdad para algunos, pero el resto son enemigos muy peligrosos para el Wyrm.

Establecen Túmulos urbanos que dotan a sus territorios de una fuente de poder espiritual centralizado y organizado. Han hecho del sabotaje un arte y se divierten atacando compañías u organizaciones que depredan demasiado a menudo las creaciones de Gaia. Han seguido suficientes fuentes de datos y rastros de papeleo como para tener una imagen más completa de Pentex y de sus actividades que cualquier otra Tribu. Saben cómo funciona el sistema, cómo tirar de los hilos y cuándo es el momento adecuado para golpear al Wyrm con explosivos, balas de plata y munición antipersonal y aún recuerdan cómo utilizar sus colmillos y garras.

Apariencia: Los Moradores del Cristal son quienes tienen mayores facilidades a la hora de mezclarse con los humanos, pero incluso ellos tienen una presencia depredadora que de cuando en cuando se filtra a los que les rodean. No tienen Pura Raza y su forma de lobo a menudo es moteada, multicolor o está manchada.

Parentela y territorio: Los Moradores del Cristal tienden a tratar a sus Parientes casi como "recursos humanos", con todas las subcontrataciones y delegaciones que esto implica. Se aparean casi exclusivamente con humanos que les parecen atractivos, excepto por un puñado de manadas de lobos protegidos que habitan en espacios naturales de su propiedad. Naturalmente, la práctica totalidad de sus territorios son urbanos, normalmente ligados a algún tipo de fuente de poder humano, ya sea empresarial, científico o incluso criminal.

Tótem Tribal: Cucaracha puede que no sea bonita, pero es un avatar de adaptación y supervivencia. Los Moradores del Cristal honran a Cucaracha y a su prole de entidades tecnológicas y adaptativas como los Gremlins, Aves de las Costras y las extrañas Mula'Krante financieras o "arañas del dinero".

Creación de Personaje: Los Moradores del Cristal prefieren las capacidades modernas, como Armas de Fuego, Conducir e Informática. Se desaconseja el Trasfondo Mentor: los Moradores del Cristal no creen demasiado en las viejas costumbres. Sus Trasfondos restringidos son Ancestros (su falta de interés en el pasado ha erosionado los lazos espirituales con su sabiduría) y Pura Raza (que dejaron de cultivar hace siglos). La mayoría tiene al menos un punto o dos de Recursos.

Fuerza de Voluntad Inicial: 3.

Dones Iniciales: Controlar Máquina Simple, Diagnóstico, Disparo de Exhibición, Enchufar y Usar, Persuasión.

ESTEREOTIPOS

Camada de Fenris: Supongo que necesitamos todas las armas de destrucción masiva que podamos conseguir, pero honestamente preferiría no tener un detonador sensible en una bomba nuclear.

Caminantes Silenciosos: Si es información que alguien haya puesto en una computadora, no necesitas a un Caminante para conseguirla, pero son buenos encontrando otras cosas.

Colmillos Plateados: ¿En serio todavía pretendemos que una monarquía hereditaria tenga algún tipo de valor intrínsecamente superior? La sangre no te llevará muy lejos…

Contemplaestrellas: No sé si os habéis fijado, tíos, pero en el mundo material la guerra está teniendo lugar *ahora mismo*.

Fianna: Normalmente son de fiar, incluso si confían más en la lógica de las historias que en la real.

Furias Negras: Todos queremos ayudarte con los problemas del mundo humano, pero tienes que salir de los lugares salvajes y centrarte en la sociedad humana para hacer progresos duraderos.

Garras Rojas: No es mi maldita culpa que no os adaptarais y no voy a dejaros destrozar mi casa y asesinar a mis Parientes sólo para que lo superéis.

Hijos de Gaia: Tienes que respetar la fuerza de voluntad que necesita un Garou para optar por la compasión en lugar de la Rabia. Es casi como tratar de dejar de fumar todos los días de tu vida.

Roehuesos: Es difícil creer que viven en las alcantarillas por elección. O bien son muy valientes o están completamente locos. Probablemente un poco de cada.

Señores de la Sombra: Tienen la cabeza en el lugar correcto cuando hay que tomar soluciones pragmáticas. No sé qué sucederá en sus *corazones*…

Uktena: Estudian todo tipo de cosas que comprendemos a duras penas. Eso es respetable y también es suficiente para producirme sudores fríos.

Wendigo: Siempre siento que están mirándome como si se imaginaran mi cabeza en una pica. Eso hace difícil ofrecer una rama de olivo, ¿sabes?

«Mira, una ciudad es como cualquier otra tela de araña.
Hay hilos pegajosos y también hay hilos limpios.
Si te quedas en los hilos limpios no te cogerán,
y además tendrás un buen asidero si necesitas cortar algo.»



Roehuesos

Muchos desdeñan a los Roehuesos como una prueba viviente de lo bajo que han caído los Garou. Harapientos y desafortunados, cazando en territorios que ninguna otra Tribu quiere y apareándose con Parentela que ninguna otra Tribu reclama, los hijos de Rata son como basureros mestizos que recogen todos los desechos que pueden. Los Roehuesos lo ven de manera diferente. Son la Tribu más numerosa de la Nación Garou. No son la imagen del fracaso: son la imagen del éxito porque están jugando en el juego de la supervivencia.

Los orígenes reales de la Tribu probablemente estén en algún lugar en o a través de la franja de tierra que va desde el Norte África hasta la India, pero los Roehuesos dejaron de buscar el rastro hace mucho tiempo. Se extendieron para seguir a la humanidad y siempre se han juntado con los miserables y los oprimidos. Su historia oral está llena de relatos revolucionarios sobre los oprimidos desafiando y derrocando a sus opresores. Los héroes populares de los Roehuesos son criaturas que siguen el patrón de Robin Hood y de John Henry, sólo que más bestialmente violentos cuando se trata de la retribución y la justicia social.

La reputación de la Tribu como mestizos se fundamenta en sus tradiciones aparentemente aleatorias. Sus clanes suelen ser sorprendentemente democráticos. Sus Fetiches y Ritos salen de Gaia sabe dónde. Obtienen la bendición de Tótems estrafalarios como leyendas urbanas modernas o extrañas amalgamas de la cultura pop. Pactan singulares alianzas con otras criaturas sobrenaturales que acechan en los estratos más bajos de la sociedad humana, quizás incluso con Sanguijuelas u hombres rata, si las historias son ciertas. Medran en las ciudades, ocupando los decadentes yermos suburbanos, e incluso prosperan en deteriorados puebluchos rurales. El credo de los Roehuesos es "cualquier cosa que funcione".

Pero *funciona*, o al menos lo ha hecho hasta ahora. Los hijos de Rata tienen acceso a todo tipo de interesantes secretos que provienen de escuchar a gente que los demás Garou desdeñan como parte del rebaño. Han dominado una gran variedad de perversas tácticas de guerrilla adecuadas para sus peligrosos ambientes. Saben dónde encontrar comida e incluso cómo conjurarla de la propia basura. La mayor debilidad de los Roehuesos es que las otras Tribus tienden a mantenerse a distancia de ellos, así que tienen pocos aliados auténticos. Pero incluso esta debilidad ha contribuido a reforzar su autosuficiencia, por pura necesidad.

Otra desafortunada debilidad es el gradual debilitamiento de su sangre de lobo. Los Roehuesos tienen algunos Parientes Lupus, pero no muchos, y han mantenido sus números principalmente con parejas humanas. Tienen también una elevada población de Metis, lo que hace que algunos los acusen de mostrar poco respeto hacia la Letanía. Hay un viso de verdad en ello (muchos han cedido frecuentemente a sus deseos prohibidos) pero los Roehuesos también son propensos a la adopción. Muchos Metis fueron abandonados por sus padres en otras Tribus, pero se convirtieron en buenos soldados de Rata.

Sin embargo, el pragmatismo de los Roehuesos no está por encima del Renombre. El Honor, la Sabiduría y la Gloria aún les importan y, a pesar de lo que muchas otras Tribus piensan, no todos son Ragabash. Cierto es que su carácter de "coge todo lo que puedas" destaca por encima incluso de estos altos ideales. Un Philodox Roehuesos no teme dar un giro poco ortodoxo a la ley. Asimismo, un sagaz Theurge puede ser confundido con un sucio vagabundo, murmurando para sí mismo acerca de las voces de la basura y la desesperación.

Incluso aunque puedan construir santuarios a famosos caídos o mantener ritos sagrados ligados a eventos deportivos humanos como la Super Bowl o el Mundial de Fútbol, los Roe-

huesos guardan celosamente algunas tradiciones muy antiguas en sus corazones. Honran la hospitalidad y la generosidad como una medida de los Garou: el Roehuesos que tiene muy poco pero lo da libremente es tan estimado como cualquier rey nórdico que concede regalos. Tratan a su Tribu como una familia; sus Ancianos consideran "madre" y "padre" como la manera más prestigiosa de dirigirse a ellos. En la superficie, sus tradiciones reflejan la mezcolanza natural de la cultura moderna; en lo más profundo, representan los vínculos que han permitido a los humanos y a los Garou sobrevivir tanto tiempo como lo han hecho.

Apariencia: La apariencia de lobo de los Roehuesos a menudo es desgreñada, desigual y multicolor; de lejos se puede confundir a alguno de ellos con un perro, aunque incluso un Roehuesos que se asemeje a un dingo parecería un animal que nunca ha sido domesticado. Sus bendiciones como Garou los hacen sorprendentemente saludables en comparación con los humanos más pobres: la mayoría tiene dientes fuertes (aunque torcidos) y nervudos músculos bajo la mugre.

Parentela y territorio: Los hijos de Rata se mezclan con la gente más dura, tenaz y canalla que haya criado la sociedad. Los Parientes Lupus son raros y tienden a encontrarse en territorios rurales empobrecidos. Los Roehuesos también se quedan con territorios que difícilmente tendrán que disputar, lugares que nadie más quiere pero que pueden defender con facilidad. La decadencia urbana les proporciona muchos desguaces, edificios abandonados, pasos subterráneos, ruinas calcinadas y otros terrenos que cualquiera en su sano juicio evitaría. Los Roehuesos rurales prefieren los valles aislados o picos montañosos, pantanos y carreteras abandonadas. Pero la Tribu también se siente responsable de la protección de instituciones establecidas para la mejora del ciudadano medio: museos, refugios para personas sin hogar, bibliotecas públicas y similares.

Tótem Tribal: Rata. Los Roehuesos veneran a su Tótem tribal como una figura materna, reina de una nidada de harapientos supervivientes. También tienen pactos con espíritus zarrapastrosos como espíritus de mapaches, Perros Perdidos y espíritus de chatarra y óxido.

Creación de Personaje: Los Roehuesos sienten predilección por Rasgos que representen adaptabilidad, como Resistencia, Manipulación y Astucia, y Habilidades como Supervivencia. Los Trasfondos Ancestros y Pura Raza están restringidos; se recomienda no escoger Recursos.

Fuerza de Voluntad Inicial: 4.

Dones Iniciales: Basura es Tesoro, Cocinar, Fuerza Desesperada, Olor a Miel Dulce, Resistir Toxina.

ESTEREOTIPOS

Camada de Fenris: Lo primero que vas a hacer es encontrar una razón para cortar a alguno. Luego vas a tratar de sobrevivir a que te patee el culo. Sin duda lo *hará*, pero a partir de entonces te tratará mejor si piensa que no eres un cobarde.

Caminantes Silenciosos: Raritos. ¿Cómo te pasas tanto tiempo fuera de cualquier territorio y acabas sabiendo tanto? Algo no cuadra.

Colmillos Plateados: Estos bastardos han estado usándonos como ejemplo desde que éramos dieciséis Tribus. Bien, ¿quienes son los sanos ahora, eh?

Contemplaestrellas: Ni siquiera sé de qué coño hablas. ¿Puedes traducirlo al idioma del "aquí y ahora"?

Fianna: Debes haber tenido bastante suerte si puedes fingir que la vida es una fiesta.

Furias Negras: Sí, joder, lucha contra el poder. ¡Ayuda a la gente! Oh, espera, ¿sólo vas a ayudar a la mitad? Bueno, supongo que algo es algo.

Garras Rojas: Puta mierda. ¿*Nunca* te has encontrado con un humano que te gustara? Eso me asusta de la hostia y no por las razones que crees que debería de hacerlo.

Hijos de Gaia: A algunos de ellos les gusta hablar sobre sueños y tiempos mejores y compasión y toda esa mierda, y algunos de ellos bajan a las trincheras con nosotros. ¿Quiénes crees que valen algo?

Moradores del Cristal: Estos tíos se quedan en las ciudades, como nosotros. Simplemente deciden tratar con la cómoda alta sociedad donde siempre sabes de dónde va a venir tu siguiente comida. ¿Quién puede culparlos?

Señores de la Sombra: ¿Pelear sucio? Sí, cojonudo, en su momento. ¿Atrapar a otras Tribus en el radio de explosión? No no, misma mierda, distinto día.

Uktena: Unos tíos bastante comprensivos que toman todo lo que necesitan de donde pueden. No me sorprendería que su ética funcionara igual.

Wendigo: ¿Has tenido un puto devorador de hombres como Tótem desde el Impergium y no has caído todavía ante el Wyrm? Frío y duro como el hielo, tío.

«¿Ves esta mierda?
Aquí es donde la guerra siempre ha mostrado su peor cara.
Aquí es donde el Wyrm mata y retuerce y jode a la gente porque sabe que a nadie le importa.
Somos los bastardos que han estado en este campo de batalla desde siempre.
Recuerda eso.»

Señores de la Sombra



Los fuertes dominan; los débiles se someten. Éste es el núcleo de la filosofía de los Señores de la Sombra. Intensamente políticos y fríamente pragmáticos, los Señores de la Sombra practican una rígida jerarquía interna y promueven un sistema de valores igual de despiadado para la Nación Garou. Su mera presencia causa divisiones. Otras Tribus ven sus manipuladoras tácticas como una razón para la desconfianza o mantienen que cualquiera tan implacable está marcado por la corrupción. Algunos aseguran que deberían ser expulsados de la Nación por completo, pero los Señores de la Sombra son demasiado valiosos. Sus métodos son a menudo poco honorables y muchas veces crueles, pero consiguen resultados.

La vida entre los Señores es opresiva e inspiradora a partes iguales. Enseñan a los Cachorros a temer a sus mayores tanto como a venerarlos. Pero la Tribu es también una meritocracia: quienes tienen la ambición y las habilidades necesarias para triunfar llegarán más lejos que quienes se apoyan en un equivocado sentido del derecho. Los Lupus de la Tribu a menudo empiezan asimilando este dominio instintivo antes de empezar a cultivar sus capacidades más humanas para el engaño y la política. Los Metis empiezan la mano con cartas malas, pero están en una posición única para aprender los trucos de manipulación de la Tribu tan pronto como empiezan a hablar.

Su fuerza tribal es producir campeones muy fuertes y astutos; sus Ancianos y líderes han ganado su posición puliendo constantemente sus habilidades. Su debilidad tribal es la feroz competencia entre hermanos. Aquéllos por debajo de ti codician tu posición; aquéllos por encima de ti no quieren que aspires a la suya. Sus luchas constantes por la dominación les han supuesto varios reveses en su constante lucha por el poder.

Esta despiadada filosofía tribal ha sido el corazón de la Tribu desde su fundación en Europa del Este. Durante el Impergium no mostraron piedad al seleccionar a quienes estaban a su cargo y, cuando éste acabó, aún creyeron que los humanos necesitaban temer la oscuridad. Con el paso de los años, los Señores de la Sombra han realizado todo tipo de alianzas sólo para traicionar a sus compatriotas cuando existía la oportunidad y la excusa. Muchas de estas alianzas fueron incluso con otras criaturas de la noche como los vampiros. Por supuesto, no es bueno ser visto con una Sanguijuela, incluso si planeas traicionarla cuando llegue el momento (porque por supuesto *eso* te traicionará a *ti* al final) así que no los verás hacerlo. No si pueden evitarlo.

Aun siendo tan ambiciosos y crueles, la mayoría de los Señores de la Sombra son leales a la causa

de Gaia. Trabajan para socavar y destronar a los líderes débiles, pero un líder fuerte y astuto obtiene la lealtad de la Tribu de Abuelo Trueno. Enfrentan a unos Garou contra otros, poniendo a prueba la lealtad de ambos. Si alguien en el clan está cerca de ceder ante el Wyrm, lo más probable es que un Señor de la Sombra sea el primero en verlo y utilice la información de la manera más ventajosa posible. Según afirman, sólo los débiles y los corruptos tienen algo que temer de sus investigaciones. El hecho de que sean ellos quienes definan qué es "débil" y "corrupto" hace poco por disipar su preocupación. Un Philodox de Abuelo Trueno raramente es misericordioso.

Sin embargo, en estos tiempos finales los Señores de la Sombra ven la debilidad por doquier. Los Colmillos Plateados están seniles cuando más se los necesita. Las Tribus están divididas y luchan entre ellas cuando deberían unirse contra el Wyrm. La autoridad de la sangre real ha fallado; las llamadas a la reconciliación también. Quizás lo único que pueda unir a la Nación Garou sea el miedo. Si eso es lo que se necesita, si los Garou necesitan una garra de hierro que los una, los Señores de la Sombra sin duda aprovecharán la oportunidad cuando la ocasión se presente.

Apariencia: Los Señores de la Sombra con Pura Raza elevada suelen tener un aspecto lúgubre en todas sus Formas. En Forma Lupus, son notablemente pequeños y fornidos, y de un pelaje grueso y oscuro que refleja su nombre tribal.

Parentela y territorio: Las más antiguas familias de su Parentela provienen de Europa del Este, pero los Señores de la Sombra proceden de cualquier humano que demuestre su inteligencia, poder y excelencia. No miman a sus Parientes; no se mezclan con gente (o lobos) que lo necesiten. Son bastante oportunistas en lo que respecta al territorio, pero prefieren Túmulos de belleza austera como los salvajes terrenos de un romance gótico.

Tótem Tribal: Abuelo Trueno, un poderoso espíritu de tormenta que exige una jerarquía clara. Los espíritus más famosos de su prole son los Cuervos de la Tormenta, que están inextricablemente ligados a los Señores de la Sombra. Abuelo Trueno ha dominado también a otros espíritus que algunos encontrarían difíciles de controlar, como los espíritus de noche y dolor.

Creación de Personaje: Los Señores de la Sombra creen en estar equilibrados, aunque tienden a poner un énfasis especial en los Atributos Mentales y en Manipulación. Tienen preferencia por una amplia variedad de Habilidades, particularmente las que tengan que ver con las mentiras y la persuasión. Se desaconsejan los Trasfondos Aliados y Mentor; los Señores de la Sombra generalmente prefieren mantener a sus asociados a mano.

Fuerza de Voluntad Inicial: 3.

Dones Iniciales: Aprovechar la Ventaja, Atrapar Susurros, Aura de Confianza, Defecto Fatal, Tejer Sombras.

ESTEREOTIPOS

Camada de Fenris: Manéjalos con cuidado y serán una parte vital de cualquier plan de batalla. Comete un error al tratar con ellos… honestamente, déjame decirte únicamente que *no cometas un error al tratar con ellos*.

Caminantes Silenciosos: Ven y oyen más de lo que te gustaría. Tenlo en cuenta.

Colmillos Plateados: Llegará un momento en el que la caída de los Colmillos Plateados hará más por la unidad de las Tribus de lo que hace su presencia. Aguarda.

Contemplaestrellas: ¿Cómo tratas con alguien que asegura no querer nada? Es frustrante. Al menos mantienen las distancias cuando no son invitados.

Fianna: Discutirán cualquier plan simplemente por el placer de la discusión. Deja que la disputa siga su curso, déjalos creer que han ganado y luego haz que marchen contra el objetivo.

Furias Negras: Son algo más que la justa ira que muestran. Tienen muchas sartenes en el fuego; no pierdas ninguna de vista.

Garras Rojas: Difíciles de persuadir y más inteligentes de lo que esperarías, pero buenos cazadores y guerreros mientras admitas algunos pequeños… daños colaterales.

Hijos de Gaia: Es difícil usar su violencia y son muy sensibles al respecto. Aun así, no subestimes la utilidad de una Tribu que entiende la necesidad de la cooperación.

Moradores del Cristal: Compañeros sensatos que entienden que no tienen muchos amigos dentro de la Nación, unos tipos particularmente pragmáticos.

Roehuesos: Impresionantemente astutos. Peligrosamente subestimados. Considerablemente útiles.

Uktena: Pragmáticos. Puede razonarse con ellos, pero confían en sus cohortes espirituales más que en sus compañeros Garou, y esos espíritus son jodidamente enigmáticos.

Wendigo: Recuerdan demasiados malos acuerdos y tratados. El método prudente es no ofrecerles nada que no puedas permitirte darles.

«Claro que tengo un plan.
Alguien tiene que pensar por aquí.
Ahora, ¿estás interesado en ganar esta pelea,
o estabas buscando un carga gloriosa contra un muro de balas de plata?»

Uktena

En los días anteriores a la llegada de los europeos a las Américas, los Uktena actuaban como el sabio Hermano Mayor de las tres Tribus de los Puros. Allí donde los Wendigo se centraban en la guerra y la caza y los Croatanos eran más sociables, los Uktena reunían conocimientos místicos para sí mismos. Se asentaron por toda América, favoreciendo más las tierras del sur en las que los ríos que tanto les gustan eran abundantes.

Cuando la llegada de los europeos lo cambió todo y sus Parientes se redujeron en número, los Uktena decidieron adaptarse. Comenzaron a interactuar con humanos de muchas otras culturas, favoreciendo a aquéllos que mantenían antiguas tradiciones animistas o a aquéllos que habían sufrido una opresión similar a la de los Puros. Muchos Uktena llevan la sangre de antiguos esclavos, de gente que fue expulsada de sus tierras o de inmigrantes que antaño estuvieron encerrados en sucios guetos.

Pero, aunque los Uktena han adquirido nuevas esperanzas con su abrazo de nuevas culturas (exceptuando, por supuesto, la de los europeos), un río de oscura amargura todavía recorre sus corazones. Se alían con el resto de las Tribus, pero guardan sus secretos para sí mismos. No han olvidado ninguno de los insultos y heridas que han sufrido. Y no confían tanto como hacen ver. Aún utilizan la expresión "Llegados-con-el-Wyrm" para describir a los europeos, incluso si no lo hacen frente a sus primos. Cuando es necesario cooperar, lo harán, pero si hay una oportunidad de zanjar una venganza particularmente dolorosa de manera sutil, puede que les resulte difícil resistirse.

A pesar de las viejas heridas entre los Uktena y la mayor parte de las otras Tribus, son valiosos miembros de la Nación Garou. Han pasado milenios en comunión con los espíritus para aprender oscuros secretos, comerciando silenciosamente con miembros solitarios de otras comunidades sobrenaturales (como los Corax, Nuwisha y Qualmi) y creado ritos desconocidos incluso para los Wendigo. Los Uktena han dominado más misterios ocultos que cualquier otra Tribu, lo que les proporciona una notable ventaja en lo que concierne al lado místico de la guerra. Sin embargo, no todos los secretos que han aprendido son seguros.

Los Uktena no tienen miedo de tratar con cosas más oscuras y retorcidas que los espíritus de Gaia. Han pasado mucho tiempo tratando con *auténticos* horrores. En sus exploraciones, los antiguos Uktena descubrieron muchas poderosas Perdiciones que yacían dormidas bajo la superficie de la tierra. Realizaron poderosos ritos para mantener a esos monstruosos espíritus del Wyrm atados, y durante generaciones los Uktena han continuado la tradición de los "Vigilantes de Perdiciones" para vigilar esos impíos lugares. Durante eras, la Tribu ha aprendido más sobre el mal del Wyrm de lo que cualquier Garou de Gaia quizás debería saber.

Pero ese conocimiento es muy útil. Los Uktena son maestros descubriendo la mancha del Wyrm, no importa lo sutilmente escondida que esté. Conocen las debilidades de Perdiciones que pocos eruditos pueden siquiera nombrar. Los Theurge de la Tribu son virtualmente incomparables e incluso sus Luna Nueva y Luna Llena tienen una gran capacidad para entender los rincones ocultos de la Umbra. La curiosidad es una virtud elogiada dentro de la Tribu: el Cachorro con mayor potencial es el más hambriento de conocimientos. Se alienta a los miembros



Lupus a hacer todas las preguntas que quieran, y como resultado aprenden a un ritmo acelerado. Sus Metis normalmente son juzgados según duros criterios, aunque en ocasiones superan a sus hermanos Homínidos y Lupus en la maestría de lo oculto. Nunca han conocido un mundo sin misticismo.

Estos son tiempos oscuros, y el conocimiento acerca del mal de los Uktena ofrece una ventana constante a la tentación. Garou de todas las Tribus pueden sucumbir frente al Wyrm, y cuando un Uktena cede a los susurros de las voces bajo tierra, se convierte en uno de los más astutos y peligrosos de todos los caídos. Otras Tribus que sospechan del alcance del conocimiento de los Uktena no pueden evitar temer que puedan debilitarse como grupo. Pero mientras los Uktena tengan fuerza y un propósito, continuarán golpeando al Wyrm usando métodos y estrategias que pocos podrían dominar. Lo conocen bien. Después de todo, saben de su encanto y su fuerza, pero también sus trucos, sus tabúes y sus debilidades.

Apariencia: La Pura Raza en los Uktena suele manifestarse como un pelaje negro rojizo y muchos tienen un parecido directo con los lobos rojos. La Tribu es una peculiar mezcla de nativos americanos y varias etnias de desposeídos, y muchos de sus miembros tienen gusto por abalorios ocultistas de una amplia variedad de tradiciones.

Parentela y territorio: Los Uktena se han mezclado con pueblos nativos a través de toda América y han adoptado a muchos otros grupos étnicos oprimidos. Prefieren los territorios recónditos, a menudo lugares que tienen una mala reputación en el folclore local. Muchos de estos lugares se han ganado esa reputación gracias a los antiguos horrores atados bajo tierra y protegidos solamente por la vigilancia de los Uktena.

Tótem Tribal: Uktena es un espíritu fluvial de los nativos americanos con el aspecto de una serpiente cornuda con algunos rasgos de puma. Como muchos espíritus de agua, algunas veces puede ser tempestuoso, pero otras también puede traer la vida. Uktena tiene muchos espíritus acuáticos y de serpiente en su prole, incluyendo las Serpientes Emplumadas, las Serpientes Marinas y los dragones serpentinos de Asia.

Creación de Personaje: Los Uktena valoran los elevados Atributos Mentales para percibir mejor y dominar sus muchas ventajas espirituales. Ocultismo es común en la Tribu, y los Uktena tienden a aprender ritos y adquirir Fetiches siempre que pueden.

Fuerza de Voluntad Inicial: 3.

Dones Iniciales: Espíritu del Lagarto, Lenguaje Espiritual, Sentir al Wyrm, Sentir Magia, Sudario.

ESTEREOTIPOS

Camada de Fenris: Estúpidos que piensan que si son suficientemente fuertes no tendrán que preocuparse de *aprender* nada.

Caminantes Silenciosos: Deben haber visto mucho en sus vagabundeos. Desearía que compartieran más de sus experiencias.

Colmillos Plateados: Recuérdales sutilmente los males que hemos soportado y anímalos a ser buenos reyes. Puede que no sean suficientemente competentes para manejarlo, pero al menos no serán maliciosos.

Contemplaestrellas: Respeto tus conocimientos, primo, pero, ¿realmente piensas que si no prestas atención al mundo, éste no te prestará atención a ti?

Fianna: Cuidaremos de nuestros conocimientos, gracias. De esa manera sabremos que están en buenas manos.

Furias Negras: Mantienen todo tipo de interesantes costumbres antiguas que sin duda serían bastante útiles si sólo pudiéramos convencerlas de que las compartieran.

Garras Rojas: No pueden regodearse en su sed de sangre todo el tiempo. Cuando los pillas en sus momentos de tranquilidad, puedes aprender algunas cosas interesantes.

Hijos de Gaia: Han logrado algo de poder real en la curación y la purificación. Probablemente podrían lograr mucho más si no... vacilasen tanto respecto a otras artes.

Moradores del Cristal: Demasiado especializados para ser bueno, pero no se puede negar que saben trucos que nosotros sólo podemos imaginar.

Roehuesos: Los hijos de Rata saben más de lo que pretenden. No *tanto* más, pero suficiente.

Señores de la Sombra: Nada capta tanto su atención y respeto como recordarles que puede que sepas más cosas que ellos.

Wendigo: Tan enfadado, Hermano Pequeño. Si fueras cualquier otro temería por ti, pero por el momento recuerdas las buenas costumbres.

«No nos dieron ojos, oídos y una mente para permanecer ciegos, sordos e ignorantes.
No te gusta lo que ves,
pero precisamente por eso debemos mirar.»

Wendigo

Asediados por el Wyrm y traicionados por el resto de las Tribus, los Wendigo han aprendido mucho sobre el odio durante siglos. Los europeos vinieron a robar, asesinar y conquistar, y las Tribus que vinieron a América junto a ellos no fueron mejores. Aunque las viejas guerras por territorio han acabado, los Wendigo han olvidado poco y perdonado aún menos. Su ira es caliente como sangre en la nieve; y su odio frío e inflexible como hielo glacial.

Los Wendigo toman su nombre de su Tótem, un espíritu invernal caníbal que les ha enseñado gran parte de su fría furia. Lo emulan de muchos modos. Cazan tan silenciosamente como la nieve al caer, cayendo velozmente sobre sus presas con la fuerza del viento del Norte. Pero también ven el invierno como símbolo de pureza: *Visión clara como el hielo, corazón sin mancha como la nieve virgen*. Creen que los hombres lobo europeos fueron tocados por el Wyrm hace mucho y que su corrupción aún mora en su interior. Con los Croatanos muertos hace mucho y los Uktena lo suficientemente desesperados como para yacer con los visitantes y hundirse en secretos que mejor estarían olvidados, los Wendigo afirman que son la única Tribu verdaderamente Pura que queda.

Sus ritos y tradiciones espirituales reflejan su preocupación por la pureza. Los Wendigo tratan meticulosamente de eliminar toda traza de posible corrupción con sus rituales. Sus consejos se ocultan bien lejos de los ojos de extraños y los Wendigo no temen matar incluso a otros Garou para defender sus secretos. La purificación espiritual es una práctica común, especialmente antes o después de una cacería o de ir a la guerra.

Cuando cazan, los Wendigo son terroríficos incluso para los estándares de los hombres lobo. No se preocupan por la crueldad o la compasión, sino que matan implacablemente y sin remordimientos. Son fantasmas en el viento que traen una muerte súbita y sangrienta. Incluso los Garras Rojas respetan sus habilidades… y, por supuesto, entienden sus pérdidas.

Las Tribus de extranjeros saben poco de la organización interna de los Wendigo. Ciertamente, son muy tradicionales. Han mantenido la Letanía intacta durante eras, incluso haciendo hincapié en la importancia de evitar la carne humana a pesar de la influencia de su Tótem caníbal. Se espera que sus líderes sean ejemplos de los ideales de pureza tribales. Tanto los Homínidos como los Lupus son respetados pero, por desgracia, los Metis tienen más dificultades en la Tribu. Son símbolos vivientes de un fracaso en su intento de permanecer puros y tienen que trabajar duro para probar que la transgresión de sus padres no ha dejado una corrupción inherente en sus almas.

Aparte de sus obvias fuertes alianzas con los Garras y sus hermanos Uktena, los Wendigo mantienen tenues relaciones con las demás Tribus. Pueden trabajar con cualquier Tribu si la necesidad apremia, pero la situación debe ser extrema para que cualquier Wendigo se alíe con un Fenrir, un Fianna o un Señor de la Sombra. A las otras Tribus de "intrusos" generalmente las mantienen a distancia, con la posible excepción de los Caminantes



Silenciosos, Contemplaestrellas y Furias Negras. A día de hoy ninguna Tribu, ni siquiera los Uktena, está verdaderamente cerca de los Wendigo. Las cicatrices del Hermano Menor son profundas.

En el presente, los Wendigo están a la defensiva. Los territorios que les quedan son sus principales preocupaciones, pero saben que las cosas no son tan sencillas. Si permanecen en sus fortalezas ya empobrecidas, las otras Tribus *caerán*; es una simple cuestión de tiempo, dados sus defectos. Y, cuando suceda, los Wendigo también serán vencidos. Así que los más jóvenes y bravos vagan más allá de sus territorios, entrando en ciudades y visitando otros Túmulos para ver cómo marcha la guerra contra el Wyrm y dónde puede ser necesario mostrarle al Enemigo por qué debe temer al viento invernal. Sin embargo, dondequiera que vayan, recuerdan al resto de las Tribus que actúan por necesidad en lugar de por amistad. Aún recuerdan cómo los ofendieron. Aún albergan una Rabia helada.

Apariencia: Los Wendigo no tienen una mezcla racial tan grande como la de otras Tribus: casi exclusivamente provienen de los pueblos nativos de Norteamérica, particularmente en el norte. Los Wendigo de Pura Raza son lobos grises fuertes y bien proporcionados con pelajes en varios tonos de gris.

Parentela y territorio: La Parentela humana de los Wendigo son exclusivamente nativos norteamericanos, particularmente aquéllos asentados en reservas o comunidades tribales alejadas de las grandes urbes. Los Parientes Wendigo normalmente entienden más de las viejas tradiciones que otros miembros de la Parentela, habiéndoseles confiado una sorprendente cantidad de conocimientos tribales. La Tribu tiene una cantidad relativamente grande de Parientes lobos en sus bastiones territoriales (Canadá, Alaska y los estados de las llanuras de Estados Unidos), aunque rehúsan mezclarse con lobos criados en cautividad.

Tótem Tribal: Wendigo, el espíritu caníbal del invierno. También forjan pactos con espíritus menores de hielo y de tormentas y con espíritus que comparten el hambre del Gran Wendigo, como Carcayú y Mosquito.

Creación de Personaje: Los Wendigo son un grupo duro y guerrero; los Atributos Físicos son prominentes en la Tribu. Prefieren Habilidades que sean útiles para la guerra y la caza y hay muy pocos Wendigo que no tengan al menos un punto en Supervivencia. Se recomienda no escoger los Trasfondos Contactos y Recursos.

Fuerza de Voluntad Inicial: 4.

Dones Iniciales: Camuflaje, Eco de Hielo, Llamar a la Brisa, Resistir Dolor, Ritmo del Tambor del Corazón.

ESTEREOTIPOS

Camada de Fenris: Sin lealtad ni honor. El respeto hacia la fuerza no es una virtud, sólo es miedo.

Caminantes Silenciosos: Sabios, tristes extranjeros. No se vuelven contra sus vecinos para tomar lo que perdieron; casi desearía querer ser así.

Colmillos Plateados: Nos fallaron hace mucho y aún nos fallan hoy.

Contemplaestrellas: Puedes confiar en ellos. No quieren nada propio salvo entendimiento.

Fianna: Ofrecen hospitalidad y asistencia desde el interior de los Túmulos que nos robaron hace tanto tiempo. Estos guardianes del saber deberían cantar menos de su gloria y más de su vergüenza.

Furias Negras: Hay poca justicia en el mundo, ¿verdad? Sólo la que impartes con tus manos.

Garras Rojas: Vuestra ira es similar a la nuestra, primos, pero, ¿defenderíais a nuestros Parientes como nosotros defendemos a los vuestros?

Hijos de Gaia: Demasiado poco, demasiado tarde.

Moradores del Cristal: ¿*Éste* es el mundo que queríais? ¿Estáis contentos con él?

Roehuesos: Hacen lo que es necesario para sobrevivir… comprensible. Pero han perdido su orgullo, que es más de lo que yo estoy dispuesto a hacer.

Señores de la Sombra: Asegúrate de que entiendan que rechazamos sus tratos y de que defenderemos lo poco que nos queda con garras y colmillos. Estos cuervos sólo toman lo que se consigue fácilmente.

Uktena: El Hermano Mayor está tan desesperado como lo estamos nosotros. Su senda es sinuosa como su Tótem serpiente, y temo que los esté llevando a lugares más oscuros que la guarida de Uktena.

«Sólo porque hayamos sobrevivido a la traición de tus ancestros no significa que hayamos olvidado o perdonado. Tienes suerte de que haya mayores enemigos.»


D. ALEXANDER



Bajo un cielo azul, vi ruinas.
Bajo un cielo azul, quedé arruinado.
Cristal y piedra y metal y madera.
Sin trinos de aves, sólo moscas.
Un rincón perdido, nadie viene.
Nadie se preocupa de retirar los huesos.
Bajo las ruinas, me asfixio.
Bajo las ruinas, reposan mis huesos.
Aire y árboles y vida y fuego.
Estos regalos te di libremente;
ahora el cristal brilla donde crecía la hiedra,
y tu gratitud es el sonido de las moscas.

Libro Dos: La Tejedora


RON SPENCER 12



Para jugar a **Hombre lobo**, creas un personaje (uno de los elegidos de Gaia) para que sea el álter ego por medio del cual interactúas con el mundo y participas en la historia. Tu personaje es uno de los protagonistas de las historias que cuentas; a diferencia de una novela o una película, cuando la historia termina, tu personaje pasa a la siguiente. Conforme juegas puedes ver a tu personaje crecer, posiblemente convirtiéndose en algo que nunca habías esperado.

Este capítulo te enseña cómo crear un personaje hombre lobo, traduciendo tu Concepto inicial a los Rasgos y estadísticas que lo representan en el juego. Estos Rasgos ayudan a que tu personaje tome forma, dando una medida objetiva de sus fortalezas y debilidades, y determinan si sus acciones tienen éxito. Es mejor crear un personaje con ayuda del Narrador y de los otros jugadores: los hombres lobo son animales sociales y, si todos han trabajado juntos sobre cómo será la historia, cada jugador podrá crear un personaje que sea una parte memorable de la manada. El Narrador debería estar cerca para responder preguntas y guiar el proceso de creación.

Rasgos

Cada personaje comienza como un Concepto. Ese Concepto puede implicar sugerencias sobre dónde vive, qué hace, cómo creció o incluso cuál es su color de pelo. Desarrollar el Concepto ayuda a definirlo como persona, pero para poder interpretar a tu personaje debes enmarcarlo dentro de la estructura del juego asignándole Rasgos. No puedes decidir que tu personaje sea físicamente fuerte sin darle apenas puntos en Fuerza y Resistencia. Su color de pelo no afecta materialmente cómo de experto es resolviendo acertijos o transformándose en su salvaje Forma de guerra, pero su inteligencia y su conexión con su mente de lobo lo hacen.

Los Rasgos cuantifican las fortalezas y debilidades del personaje, describiéndolo en términos numéricos que interactúan con el sistema del juego. Deberían guiar también sus interacciones con los otros hombres lobo de la manada y con los personajes representados por el Narrador. Por ejemplo, tu hombre lobo puede tener altos Rasgos Físicos, convirtiéndolo en la mejor apuesta de la manada para acabar con el próximo nido de engendros del Wyrm, pero sus Rasgos Sociales pueden ser bajos, lo cual significa que debe delegar en otros miembros de la manada para llevar a cabo las conversaciones que les permitirán sortear a los guardas.

Los Rasgos se describen en términos numéricos, con rangos de uno a cinco puntos (Rabia, Gnosis, Renombre y Fuerza de Voluntad son excepciones, puesto que llegan hasta los 10 puntos). Cada puntuación representa la capacidad del personaje en ese Rasgo particular. Un punto representa un mínimo básico, mientras que cinco puntos indican superioridad. En ese sentido, los valores de los Rasgos son similares a las puntuaciones que los críticos pueden dar a una película o restaurante. Estas puntuaciones son muy importantes cuando llega la hora de tirar los dados (ver el Capítulo Cinco para más detalles).

Rasgos comunes y términos

Los personajes de **Hombre lobo** suelen estar definidos por los siguientes Rasgos:

Nombre: El nombre del personaje, que puede ser su nombre de nacimiento, un apodo o un "nombre ritual" dado por otros hombres lobo. Algunos personajes usan tanto su "nombre de nacimiento" como su "nombre Garou" según la situación.

Jugador: La persona que está interpretando al personaje en cuestión.

Crónica: La crónica es la serie de aventuras que cuenta la historia completa de las hazañas de tu manada; si cada sesión de juego es el equivalente a un episodio semanal de una serie de televisión, la crónica sería la serie en sí. El Narrador normalmente decide un nombre apropiado.

Atributos: Las aptitudes innatas y el potencial que un personaje posee. Ver pág. 123.

Habilidades: Cualquier habilidad o aptitud que tu personaje posea y que lo haga mejor en ciertas actividades, ya sean talentos aprendidos o afinidades innatas. Ver pág. 126.

Trasfondos: Las ventajas del personaje debidas a su origen o educación, como la riqueza o una fuerte conexión con sus espíritus Ancestro. Algunas pueden estar restringidas o ser desaconsejadas en base a la Tribu. Ver pág. 135.

Renombre: Esto mide la fama que tu personaje ha alcanzado entre los Garou gracias a sus hazañas. La **Gloria** es la medida de la valentía y la habilidad en batalla, el **Honor** representa su habilidad para vivir de acuerdo a las leyes de los Garou, y la **Sabiduría** atestigua su reputación por su buen juicio y previsión. Las categorías de Renombre se describen a partir de la pág. 142.

Rango: A mayor Rango del personaje, más alta es su posición entre los Garou. Todos los personajes comienzan con Rango 1, pero pueden convertirse en estimados Ancianos de Rango 5 o incluso 6. Ver pág. 143.

Rabia: Esto mide la furia sobrenatural en el interior de cada hombre lobo, una medida de cuánta ira arde en tu personaje. Un hombre lobo con Rabia alta es una criatura muy peligrosa. Ver pág. 144.

Gnosis: Una medida de la conexión del hombre lobo con el mundo espiritual y su propia reserva de energía espiritual. Ver pág. 146.

Raza: La Raza de un hombre lobo refleja su linaje: ¿nació de humanos, fue parte de una camada de lobos o es hijo de dos hombres lobo? Consulta las Razas a partir de la pág. 73.

Auspicio: La fase lunar bajo la que nació tu personaje, que determina su rol en la sociedad Garou. Los Auspicios comienzan en la pág. 76.

Tribu: La Tribu que adoptó a tu personaje; refleja su herencia y cómo lucha contra el Wyrm. Las Tribus comienzan en la pág. 80.

Nombre de manada: La mayoría de manadas escogen un nombre para identificarse como una unidad; este nombre puede derivar de su Tótem, su clan o su propósito. Decide junto a tus compañeros cómo se va a llamar la manada de los personajes.

Tótem de manada: Cada manada está unida por un patrono espiritual que actúa como Tótem para la misma, adquirido mediante el Trasfondo Tótem. Este Tótem puede mejorar a los miembros de la manada en áreas que reflejen la naturaleza del espíritu y añade personalidad a la manada. Puedes escoger este Tótem junto a tus compañeros de una lista que comienza en la pág. 371.

Concepto: El Concepto de tu personaje es un boceto rápido de quién es, qué hace o qué quiere ser. Conceptos de ejemplo incluirían "Pacificador reluctante", "Chamán urbano" y "Cazador de las tierras salvajes".

Dones: Tu personaje aprende de los espíritus Poderes sobrenaturales denominados Dones. Los Dones disponibles para tu personaje dependen de su Raza, Auspicio y Tribu. La lista completa de Dones comienza en la pág. 151.

Salud: Todos los hombres lobo luchan una guerra contra el Wyrm en la que sufren grandes heridas antes de reclamar la victoria. El Rasgo Salud mide cuánto daño ha sufrido tu personaje. Ver pág. 147.

Experiencia: El Rasgo Experiencia de tu personaje mide cuánto ha aprendido desde que se convirtió en Garou. Todos los personajes empiezan con un Rasgo Experiencia de cero. La Experiencia se gasta para adquirir nuevos Rasgos. Ver pág. 243.

Fuerza de Voluntad: Esto es una medida del empuje, dedicación y deseo de tener éxito del personaje; los hombres lobo con una elevada Fuerza de Voluntad nunca abandonan ni se rinden. Ver pág. 146.

Edición 20º Aniversario
Hombre Lobo El Apocalipsis

Nombre:	Raza:	Nombre Manada:
Jugador:	Auspicio:	Tótem Manada:
Crónica:	Tribu:	Concepto:

Atributos

Físicos	Sociales	Mentales
Fuerza ●○○○○	Carisma ●○○○○	Percepción ●○○○○
Destreza ●○○○○	Manipulación ●○○○○	Inteligencia ●○○○○
Resistencia ●○○○○	Apariencia ●○○○○	Astucia ●○○○○

Habilidades

Talentos	Técnicas	Conocimientos
Alerta ○○○○○	Armas de Fuego ○○○○○	Academicismo ○○○○○
Atletismo ○○○○○	Artesanía ○○○○○	Ciencias ○○○○○
Callejeo ○○○○○	Conducir ○○○○○	Enigmas ○○○○○
Empatía ○○○○○	Etiqueta ○○○○○	Informática ○○○○○
Expresión ○○○○○	Interpretación ○○○○○	Investigación ○○○○○
Impulso Primario ○○○○○	Latrocinio ○○○○○	Leyes ○○○○○
Intimidación ○○○○○	Pelea con Armas ○○○○○	Medicina ○○○○○
Liderazgo ○○○○○	Sigilo ○○○○○	Ocultismo ○○○○○
Pelea ○○○○○	Supervivencia ○○○○○	Rituales ○○○○○
Subterfugio ○○○○○	Trato con Animales ○○○○○	Tecnología ○○○○○
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Ventajas

Trasfondos	Dones	Dones
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		

Renombre

Gloria
○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honor
○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Sabiduría
○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Rabia
○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Gnosis
○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Salud

Magullado		□
Lastimado	–1	□
Lesionado	–1	□
Herido	–2	□
Malherido	–2	□
Tullido	–5	□
Incapacitado		□

Rango

Fuerza de Voluntad
○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Experiencia

Primeros pasos

La creación de personajes en **Hombre lobo: el Apocalipsis** está basada en torno a cinco conceptos básicos que debes tener en mente cuando estés creando tu personaje:

• Puedes crear un personaje de cualquier edad, nación y trasfondo cultural. Sin embargo, los personajes iniciales comienzan el juego tras haber experimentado recientemente su Primer Cambio. Por tanto, saben relativamente poco sobre la sociedad de los hombres lobo salvo que hayan sido criados por Parentela o sean Metis. Esto permite a los personajes conocer el Mundo de Tinieblas y la guerra contra el Wyrm según se va desplegando ante ellos.

• El proceso de creación de personajes te da las herramientas que necesitas para que tu Concepto funcione de acuerdo a las reglas al definir a tu personaje en términos de Rasgos. Los números implicados son menos importantes que el Concepto: sus Rasgos deberían apoyarlo y fortalecerlo. La única forma de que tu personaje se convierta en algo más que puntos en una página es a través de la interpretación y sus interacciones con el mundo.

• Los jugadores reciben puntos para gastar en cada categoría de Rasgos, incluyendo Atributos, Habilidades y Ventajas. Los jugadores también reciben "puntos gratuitos" al final de la creación de personaje para personalizar y redondear sus personajes, diferenciándolos más aún de los demás miembros de su manada.

• Una puntuación de 1 en un Rasgo es pobre, mientras que una de 5 es excelente. Si un personaje tiene un solo punto en una Habilidad, no es tan bueno en ella o es sólo un principiante. Dicho esto, tu personaje no es un inútil porque sólo tenga un punto en Astucia. En cambio, tienes la oportunidad de desarrollarlo a través tanto de sus debilidades como de sus puntos fuertes. Con el tiempo, puede crecer y mejorar sus Rasgos (posiblemente superando sus debilidades) a través del sistema de Experiencia presentado en la pág. 243. Los Atributos Físicos de un Garou se modifican cuando Cambia de Forma. Un hombre lobo en la terrible Forma de guerra Crinos es mucho más fuerte de lo que es como Homínido, incluso si sólo tiene un punto en Fuerza.

• Los hombres lobo sienten la necesidad natural de formar parte de una manada. Por eso es muy importante que crees un personaje que encaje en el grupo. Si creas uno que no trabaje con la manada o que realmente no encaje en ella, los otros jugadores podrían no tolerarlo. Si el comportamiento de tu personaje perturba el juego, el Narrador o los otros jugadores te pueden pedir que modifiques cómo lo interpretas, o incluso que crees uno nuevo que case mejor con el resto de la manada. La supervivencia frente al Wyrm depende de que todos los miembros de la misma se ayuden mutuamente; sin esa unidad, los Garou ya habrían perdido de antemano.

El Narrador y la creación de personajes

Es trabajo del Narrador guiar a sus jugadores a través de la creación del personaje. Cuando lleguen para su primera sesión, debería exponer las premisas básicas y los temas del juego, señalando aquéllas que desee explorar. Por turnos, los jugadores deberían hablar si hay algún tema específico que quieran añadir a la mezcla. El Narrador puede encontrar útil escribir una hoja con apuntes basados en los comentarios a los jugadores, documentando dónde empezará el grupo y dónde es posible que la crónica los lleve con el tiempo. La hoja no debe contar cada secreto, y ayuda a que todos compartan la misma visión acerca de futuras aventuras.

Si un jugador no está familiarizado con **Hombre lobo**, el Narrador debería contarle lo básico de la ambientación y las reglas. No entrar en detalles significa que el nuevo jugador aprenderá a la vez que su personaje; al principio no sabrá mucho, pero pronto aprenderá las complejidades del mundo. Merece la pena señalar a un jugador si está tomando una mala decisión debido a un malentendido, simplemente para que no sienta que su falta de conocimiento sobre la ambientación es un obstáculo.

Lo primero que debería hacer el Narrador es dar a cada jugador una hoja de personaje y dejar que la miren con calma. Debería preguntar si tienen alguna duda, no sólo ahora, sino frecuentemente durante el proceso. Cuando los jugadores pregunten algo, debería responderles tan claramente como pueda. Repasad lo que significa cada Rasgo y cómo se puede relacionar con el Concepto de un personaje. Tomarse tiempo para llevar a cabo este proceso con los jugadores ayuda a minimizar el riesgo de que más tarde se frustren debido a un malentendido.

Antes de que los jugadores comiencen a crear sus personajes, el Narrador debería discutir con ellos qué tipo de manada querrían interpretar y qué rol podría cumplir cada personaje. Una manada no necesita "un hombre lobo de cada Auspicio" o "sólo un personaje de cada Tribu", pero los jugadores deberían tener una idea de dónde encaja cada uno de sus personajes. Considera por qué éstos formaron una manada y qué es lo que aporta cada uno. El Narrador debería animar a sus jugadores a dotar a sus personajes con características que mantengan unida a la manada.

Dedica la primera sesión a la creación de personajes y no te precipites. Los jugadores necesitan tiempo para trabajar un Concepto de personaje que tenga personalidad y profundidad en lugar de clichés y estereotipos. Si el Narrador tiene tiempo al final de la sesión, puede hacer un preludio para cada uno. Un preludio es una sesión corta (10-15 minutos es suficiente) donde se tocan los puntos más importantes de la vida del personaje hasta el comienzo del juego: su familia, eventos importantes en su vida y, finalmente, su Primer Cambio. El Narrador debería usar el preludio de cada jugador para marcar el tono de la crónica, y todos tendrían que trabajar para hacerlo memorable e interesante. Una vez que cada uno haya tenido su preludio, el Narrador debería hacer uno más para la manada entera. Sería necesario escoger una ocasión, como el Rito de Iniciación, que uniera a los personajes y les diera la oportunidad de crear un lazo duradero. Tienes más información sobre preludios en este capítulo, a partir de la pág. 120.

Proceso de creación de personajes

• Paso Uno:

Concepto de personaje

Elige Concepto, Raza, Auspicio y Tribu.

• Paso Dos:

Seleccionar Atributos

Ordena las tres categorías: Físico, Social, Mental (7/5/3). Recuerda que cada Atributo comienza con un punto antes de que añadas ninguno.

Reparte puntos entre los Rasgos Físicos: Fuerza, Destreza, Resistencia.

Reparte puntos entre los Rasgos Sociales: Carisma, Manipulación, Apariencia.

Reparte puntos entre los Rasgos Mentales: Percepción, Inteligencia, Astucia.

• Paso Tres:

Seleccionar Habilidades

Ordena las tres categorías: Talentos, Técnicas, Conocimientos (13/9/5).

Elige Talentos, Técnicas, Conocimientos.

En este paso ninguna Habilidad puede ser mayor de 3.

• Paso Cuatro:

Seleccionar Ventajas

Elige Trasfondos (5; selección restringida por Tribu), Dones (3; 1 por Raza, 1 por Auspicio y 1 por Tribu), Renombre (según Auspicio).

• Paso Cinco:

Toques finales

Calcula la Rabia (según Auspicio), Gnosis (según Raza), Fuerza de Voluntad (según Tribu) y Rango (1; Cliath).

Gasta los puntos gratuitos (15).

Raza

- **Homínido:** Nacido humano y criado por padres humanos, no fuiste consciente de tu herencia hasta que experimentaste tu Primer Cambio… aunque sentiste los efectos de la Rabia ardiendo en tu interior antes de que esto ocurriese. Es posible que no tuvieses ni idea de la existencia de hombres lobo en tu árbol familiar.

  Gnosis inicial: 1.

  Dones iniciales: Bendición del Mono Artesano, Carrera Urbana, Maestro del Fuego, Olor a Hombre, Persuasión.

- **Metis:** Tus dos progenitores son Garou. Rompieron la Letanía en un momento de pasión animal y tú eres el retorcido resultado. Criado en un Túmulo entre otros hombres lobo, conoces la cultura Garou mejor que la mayoría de Homínidos o Lupus. El crimen de tus padres te dejó deforme y estéril, un evidente recordatorio de su infracción de la Letanía.

  Gnosis inicial: 3.

  Dones iniciales: Cabeza de Rata, Crear Elemento, Ira Primaria, Muda, Sentir al Wyrm.

- **Lupus:** Naciste como lobo y pasaste tus dos primeros años entre lobos. Tu Primer Cambio no llegó hasta que no estuviste casi totalmente desarrollado. No tienes la sofisticación o el entendimiento del mundo humano de los Homínidos, pero tus instintos y conexión con la naturaleza son mucho más fuertes.

  Gnosis inicial: 5.

  Dones iniciales: Arsenal del Depredador, Mente de Presa, Salto de Liebre, Sentidos Agudizados, Sentir Presa.

Auspicio

- **Ragabash, Luna Nueva:** Inquisitivos y embaucadores que acosan al Wyrm con artimañas e ingenio.

  Rabia inicial: 1.

  Dones iniciales: Abrir Sello, Olor a Agua Corriente, Ojo Nublado, Risa Contagiosa, Rostro del Mentiroso.

  Renombre inicial: Tres en cualquier combinación.

- **Theurge, Cuarto de Luna:** Videntes y chamanes que entienden con claridad a los espíritus y sus costumbres.

  Rabia inicial: 2.

  Dones iniciales: Cordón Umbral, Lenguaje Espiritual, Roce Materno, Sentir al Wyrm, Trampa para Espíritus.

  Renombre inicial: 3 de Sabiduría.

- **Philodox, Media Luna:** Jueces y legisladores que traen equilibrio a la naturaleza dual de hombre y de lobo.

  Rabia inicial: 3.

  Dones iniciales: Colmillos del Juicio, Olor de la Auténtica Forma, Persuasión, Resistir Dolor, Verdad de Gaia.

  Renombre inicial: 3 de Honor.

- **Galliard, Luna Gibosa:** Guardianes de la sabiduría tradicional y cuentacuentos que relatan las hazañas de los Garou del pasado para traer inspiración al presente.

  Rabia inicial: 4.

  Dones iniciales: Habla Mental, Llamada de lo Salvaje, Lenguaje de las Bestias, Recuerdo Perfecto, Sentidos Agudizados.

  Renombre inicial: 2 de Gloria, 1 de Sabiduría.

- **Ahroun, Luna Llena:** Guerreros y protectores que traen la destrucción al Wyrm allá donde more y críe.

Rabia inicial: 5.

Dones iniciales: Inspiración, Garras como Aguijones, Garras como Cuchillas, Roce del Derribo, Tácticas de Manada.

Renombre inicial: 2 de Gloria, 1 de Honor.

Tribu

- **Camada de Fenris:** Dedicados a la destrucción del Wyrm, los Fenrir son unos guerreros salvajes y sedientos de sangre que se enorgullecen de su linaje germánico y escandinavo.

  Fuerza de Voluntad Inicial: 3.

  Trasfondos: Se desaconseja Contactos.

  Dones iniciales: Garras como Cuchillas, Maestro del Fuego, Reflejos Relámpago, Resistir Dolor, Rostro de Fenris.

- **Caminantes Silenciosos:** Exiliados de su hogar, los Caminantes Silenciosos viajan constantemente. Muchos aprenden los secretos del mundo físico o espiritual en sus viajes.

  Fuerza de Voluntad Inicial: 3.

  Trasfondos: Ancestros está restringido; se desaconseja Recursos.

  Dones iniciales: Guía del Cielo, Sentir al Wyrm, Silencio, Velocidad del Pensamiento, Visiones del Duat.

- **Colmillos Plateados:** Los gobernantes hereditarios de la Nación Garou. Su meticulosidad a la hora de mantener su sangre real los ha llevado a la endogamia y a la mácula de la locura.

  Fuerza de Voluntad Inicial: 3.

  Trasfondos: Todos los Colmillos Plateados deben adquirir al menos tres puntos de Pura Raza.

  Dones iniciales: Agarre de Halcón, Inspiración, Llama Ardiente, Ojo de Halcón, Sentir al Wyrm.

- **Contemplaestrellas:** Ascetas que buscan dominar su propia Rabia, los Contemplaestrellas vagan por el mundo golpeando al Wyrm allá donde lo encuentran.

  Fuerza de Voluntad Inicial: 4.

  Trasfondos: Se desaconsejan Aliados, Fetiches y Recursos.

  Dones iniciales: Canalizar, Determinación Férrea, Equilibrio, Roce del Derribo, Sentir al Wyrm.

- **Fianna:** Originariamente descendientes de los celtas, los Fianna se aferran a sus ansias de celebración y batalla en cualquier lugar del mundo.

  Fuerza de Voluntad Inicial: 3.

  Trasfondos: Sin restricciones, pero se recomienda Parentela.

  Dones iniciales: Dos Lenguas, Luz Feérica, Persuasión, Resistir Toxina, Salto de Liebre.

- **Furias Negras:** Defensoras de los lugares salvajes y fieras guerreras que luchan por las mujeres. La mayoría de las Furias Negras son mujeres, los únicos varones en su Tribu son Metis.

  Fuerza de Voluntad Inicial: 3.

  Trasfondos: Sin restricciones.

  Dones iniciales: Aliento del Kaos, Piel de Hombre, Resurgimiento del Kaos, Sentidos Agudizados, Sentir al Wyrm.

- **Garras Rojas:** Esta Tribu, que vive en lo profundo de la naturaleza, sólo acepta Lupus y algunos Metis entre sus filas. Creen que la única forma de derrotar al Wyrm es exterminando a la humanidad.

  Fuerza de Voluntad Inicial: 3.

  Trasfondos: Se desaconsejan Aliados y Contactos; Recursos está restringido. Su única Parentela son lobos.

  Dones iniciales: Asesino Oculto, Lenguaje de las Bestias, Lobo a las Puertas, Ojo del Cazador, Olor a Agua Corriente.

- **Hijos de Gaia:** La Tribu más moderada. Los Hijos de Gaia cuidan lo poco que el Wyrm no ha corrompido y a menudo hablan en favor de la humanidad.

  Fuerza de Voluntad Inicial: 4.

  Trasfondos: Sin restricciones.

  Dones iniciales: Atascar Arma, Compasión, Olor del Hermano, Resistir Dolor, Roce Materno.

- **Moradores del Cristal:** Los depredadores urbanos definitivos. Los Moradores del Cristal llevan la guerra contra el Wyrm a los salones de conferencias y los rascacielos... aunque otros Garou no confíen en ellos.

  Fuerza de Voluntad Inicial: 3.

  Trasfondos: Ancestros y Pura Raza están restringidos; se desaconseja Mentor.

  Dones iniciales: Controlar Máquina Simple, Diagnóstico, Disparo de Exhibición, Persuasión, Enchufar y Usar.

- **Roehuesos:** Como la Tribu mejor informada, los Roehuesos son consumados espías. Sus miembros viven en la pobreza y respetan las tradiciones Garou con laxitud.

  Fuerza de Voluntad Inicial: 4.

  Trasfondos: Se desaconseja Recursos; Ancestros y Pura Raza están restringidos.

  Dones iniciales: Basura es Tesoro, Cocinar, Fuerza Desesperada, Olor a Miel Dulce, Resistir Toxina.

- **Señores de la Sombra:** Astutos, falaces y autoritarios, los Señores de la Sombra tienen un ardiente deseo de liderar a toda la Nación Garou.

  Fuerza de Voluntad Inicial: 3.

  Trasfondos: Se desaconsejan Aliados y Mentor.

  Dones iniciales: Aprovechar la Ventaja, Atrapar Susurros, Aura de Confianza, Defecto Fatal, Tejer Sombras.

- **Uktena:** Misteriosos y místicos, los Uktena son una Tribu de marginados cargados con la responsabilidad de guardar los lugares de descanso de muchas poderosas Perdiciones, aunque eso los contamine por asociación.

  Fuerza de Voluntad Inicial: 3.

  Trasfondos: Sin restricciones.

  Dones iniciales: Espíritu del Lagarto, Lenguaje Espiritual, Sentir al Wyrm, Sentir Magia, Sudario.

- **Wendigo:** La única Tribu formada principalmente por hombres lobo nativos americanos, los Wendigo son fríos y aislacionistas, protegiendo sus Túmulos incluso de otros Garou.

  Fuerza de Voluntad Inicial: 4.

  Trasfondos: Se desaconsejan Contactos y Recursos.

  Dones iniciales: Camuflaje, Eco de Hielo, Llamar a la Brisa, Resistir Dolor, Ritmo del Tambor del Corazón.

Trasfondos

- **Aliados:** Tus amigos y confidentes entre humanos y lobos.
- **Ancestros:** La habilidad de canalizar el conocimiento y las habilidades de aquellos Garou que fallecieron tiempo atrás.
- **Contactos:** Una red de gente por toda la sociedad humana que puedes emplear para conseguir información.
- **Destino:** Una profecía que cumplir acerca de ti y tu manada.
- **Fetiche:** Tienes un objeto con algún tipo de espíritu atado a él que le concede poderes sobrenaturales.
- **Herencia Espiritual:** Has sido tocado por un tipo particular de espíritu y te tratan como a uno de los suyos.
- **Mentor:** Un Garou de mayor Rango que tiene interés en tus progresos y te ofrece consejo.
- **Parentela:** Parientes con los que estás en contacto, humanos y lobos, que son inmunes al Delirio.
- **Pura Raza:** La sangre de un héroe Garou corre por tus venas y los demás pueden verlo.
- **Recursos:** Tu fortuna personal, posesiones e ingresos.
- **Ritos:** Conoces cierta cantidad de Ritos, rituales fortalecidos con magia espiritual.
- **Tótem:** El Tótem de la manada es un espíritu único y la manada comparte este Trasfondo para configurarlo.

Dones

Elige uno de cada de los "Dones iniciales" enumerados antes bajo la Raza, el Auspicio y la Tribu.

Renombre

Asigna el Renombre inicial según tu Auspicio, como se explica más adelante.

Rango

Todos los personajes comienzan a jugar con Rango 1 (Cliath).

Rabia, Gnosis, y Fuerza de Voluntad

Anota la Rabia según el Auspicio, la Gnosis según la Raza y la Fuerza de Voluntad según la Tribu.

Puntos gratuitos

Rasgo	Coste
Atributos	5 por círculo
Habilidades	2 por círculo
Trasfondos	1 por círculo
Dones	7 por Don (sólo de nivel uno)
Rabia	1 por círculo
Gnosis	2 por círculo
Fuerza de Voluntad	1 por círculo



Paso Uno: Concepto de personaje

Antes de que empieces a gastar puntos para definir las capacidades de tu personaje, necesitas desarrollar un Concepto de personaje. En este punto, sólo necesitas una idea general de quién es y a qué se dedica. Haz de él alguien interesante a quien disfrutarás interpretando durante mucho tiempo, pero asegúrate de que encaja con el resto de la manada. Según avances en el proceso de creación del personaje, probablemente quieras cambiar algo o ajustar tu Concepto para reflejar algunas de tus elecciones, pero te da un punto de inicio. Trata tu Concepto de personaje como si fuese una breve sinopsis. Por ejemplo: "Mi personaje permaneció en un hogar donde lo maltrataban para proteger a su hermano pequeño y tuvo su Primer Cambio cuando su madre le pegó. Al despertar encontró muertos a sus padres. Dedica su tiempo a cuidar a su hermano porque no hay nadie más para hacerlo".

En esta etapa necesitas hacer tres elecciones para apoyar tu Concepto. Escoge la Raza de tu personaje (su forma nativa), su Auspicio (su rol en la sociedad Garou) y su Tribu (un grupo que lo reclama como miembro). Asegúrate de que tus elecciones refuercen la base de tu Concepto; cuanto mejor puedas relacionar cada aspecto a tu Concepto, más completo será tu personaje.

Raza

Los hombres lobo viven con un pie en el mundo del hombre y otro en el del lobo, sin pertenecer realmente a ninguno. Los Garou son forasteros a una escala que pocos humanos han experimentado alguna vez. Ni siquiera pueden procrear con los suyos. Los hombres lobo deben criar con humanos y lobos para perpetuar su especie y crear una nueva generación de crías sanas.

Cuando los hombres lobo procrean con humanos o lobos, las crías resultantes rara vez suelen ser Garou. Nueve de cada diez nacimientos son Parientes normales: cachorros de lobo o bebés humanos que llevan sangre Garou pero que no pueden Cambiar de Forma. Algunas familias de Parentela no ven un niño hombre lobo durante varias generaciones, apareciendo un cambiaformas sólo mucho después de que la familia haya olvidado cualquier lazo con sus familiares Garou. Otras familias pueden ver en cada generación varios niños que experimentan el Primer Cambio. Los Garou tratan de seguir la pista a todos sus descendientes y familiares (tanto lobos como humanos) para rastrear a los hombres lobo potenciales, pero muchos pasan desapercibidos. Cuando un hombre lobo encuentra a un Cachorro que está a punto de experimentar su Primer Cambio, lo localiza para enseñar al joven quién y qué es, y la guerra para la que ha nacido.

Dos hombres lobo que procreen han violado uno de los más antiguos tabúes de los Garou. El producto de su unión es siempre un hombre lobo, pero estéril, que lleva la marca del pecado de sus padres en forma de una deformidad física o inestabilidad mental (o en ocasiones ambas). Peor aún, el niño nace en Forma Crinos y no puede Cambiar hasta los ocho años de edad, por lo que los padres lo deben criar lejos de la sociedad humana.

Muchos creen que la actual generación de hombres lobo es la última, ya que ven que la Profecía del Fénix se está haciendo realidad. Algunos Garou creen que ningún niño nacido ahora madurará a tiempo para la batalla final, mientras que otros mantienen la esperanza de que más guerreros lo hagan a tiempo para lanzarse a la yugular del Wyrm.

Las tres Razas son: Homínido (nacido de humanos), Lupus (nacido de lobos) y Metis (nacido de la unión de dos Garou). Todos los Metis tienen deformidades (ver pág. 74).

Auspicio

El Auspicio de un hombre lobo es la fase lunar bajo la que ha nacido. En cierto modo es como un signo astrológico, pero va más allá, ya que todo Garou venera a Luna igual que a Gaia. La cara que muestra cuando un hombre lobo nace juega un rol significativo en su vida e influye en su Rabia. El Auspicio de un personaje refleja su profesión en la sociedad Garou, algunas de sus fortalezas y algunas de sus debilidades.

Puedes escoger uno de los cinco Auspicios: Ragabash (embaucador, explorador o espía), Theurge (chamán, vidente o místico), Philodox (juez, legislador o mediador), Galliard (historiador, bardo o cuentacuentos) y Ahroun (guerrero, guardián o general). El Auspicio de tu personaje puede influir en su personalidad: los Ahroun son con frecuencia directos y violentos, mientras que los Ragabash son a menudo listos y espabilados.

Se puede encontrar información sobre cada uno de los Auspicios a partir de la pág. 76.

Tribu

La tradición de los hombres lobo de organizarse en manadas de una única Tribu se perdió hace mucho, pues en la actualidad los Garou son demasiado pocos como para permitirse ese lujo. En cambio, las manadas consisten en hombres lobo de varias Tribus que traen consigo su propia perspectiva de quiénes son los Garou y cómo pueden luchar mejor contra el Wyrm. Cada Tribu tiene un espíritu Tótem que refleja sus características. Algunas Tribus tienen lazos con varias etnias y culturas humanas, aunque la fuerza de dichos lazos está menguando. Escoge la Tribu de tu personaje con cuidado, porque tendrá un impacto en su historial y en los Trasfondos que puede elegir.

Los jugadores pueden escoger cualquiera de las Trece Tribus de la Nación Garou. Éstas se describen con mayor detalle a partir de la pág. 80.

Paso Dos: Seleccionar Atributos

En esta fase, los jugadores comienzan a codificar su Concepto priorizando sus Atributos y asignándoles puntos. Los *Atributos* definen las capacidades innatas y aptitudes de tu personaje. ¿Cómo de rápido puede moverse? ¿Es listo o quizás incluso un genio? ¿Cuán amable es? Los Atributos tienen en cuenta éstas y otras muchas cuestiones. Todos los personajes de **Hombre lobo** tienen nueve Atributos divididos en tres categorías: Físicos (Fuerza, Destreza, Resistencia), Sociales (Carisma, Manipulación, Apariencia) y Mentales (Percepción, Inteligencia, Astucia).

Primero, pon las tres categorías en orden de prioridad. ¿En qué categoría es mejor tu personaje? Ésa debería ser tu elección primaria. ¿En qué está por encima de la media? Ésa es la segunda en prioridad. La categoría restante es en la que tu personaje está en la media, y es la terciaria. ¿Es tu personaje encantador pero físicamente débil? ¿Es físicamente impresionante pero un orador un poco inspirado? El Concepto de personaje debería dar forma a la elección de prioridades en esta etapa, ya escojas el camino obvio o decidas jugar contra corriente.

Tu personaje comienza con un punto en cada Atributo. La prioridad determina cuántos puntos adicionales puedes gastar entre los de cada categoría: puedes dividir siete puntos adicionales entre los Atributos primarios de tu personaje, cinco entre los secundarios y tres entre los terciarios. Aunque no puedes sobrepasar los cinco puntos en ningún Atributo, puedes asignar tus puntos de cualquier manera que consideres oportuna; si tienes Sociales como tu categoría terciaria, puedes poner los tres puntos en Apariencia, lo cual te dejaría con un punto tanto en Carisma como en Manipulación y cuatro puntos en Apariencia.

Paso Tres: Seleccionar Habilidades

Las Habilidades describen qué es lo que tu personaje ha aprendido a hacer, en vez de su potencial natural. Los *Talentos* son Habilidades intuitivas que pueden ser inherentes o perfeccionadas a través de la práctica repetida. Las *Técnicas* son Habilidades prácticas que pueden ser aprendidas mediante un riguroso entrenamiento o un estudio en profundidad. Los *Conocimientos* son Habilidades que suelen adquirirse mediante un estudio e investigación extensivos, y generalmente se enseñan de forma directa.

Como los Atributos, las Habilidades tienen puntuaciones en una escala de cero a cinco. Al contrario que en los Atributos, se empieza sin puntos en las Habilidades. Ordena por prioridad las categorías de Habilidades (primaria, secundaria y terciaria). Como con los Atributos, piensa sobre tu Concepto y clasifícalas de manera apropiada. Asigna trece puntos a tu categoría primaria, nueve a la secundaria y cinco a la terciaria. No puedes asignar más de tres puntos a una Habilidad durante esta fase de la creación de personaje; pocos Garou son expertos en el momento de su Primer Cambio. Más adelante puedes aumentar las Habilidades por encima de tres puntos con puntos gratuitos.

Paso Cuatro: Seleccionar Ventajas

Las Ventajas no se ordenan por prioridad; cada personaje tiene un número de puntos determinado para gastar en cada categoría. A pesar de que este número es fijo, puedes comprar más puntos en Ventajas con puntos gratuitos.

Trasfondos

Todos los hombres lobo tienen cinco puntos para gastar en Trasfondos. Éstos refuerzan el Concepto de un personaje en cuanto a la mecánica de juego. ¿Tiene un par de personas que lo ayudarán cuando lo necesite? ¿Una red de informadores? ¿O es el retoño de un linaje que se remonta a un héroe Garou de tiempos pasados? Lee detenidamente la descripción de la Tribu que has elegido, ya que algunas restringen los Trasfondos disponibles para sus miembros durante la creación de personaje.

Dones

Los hombres lobo pueden poseer cierta cantidad de Dones: ventajas sobrenaturales otorgadas por los espíritus. Los personajes iniciales tienen tres Dones de nivel uno: uno de cada lista apropiada de Raza, Auspicio y Tribu (el "Proceso de creación de personajes" de la pág. 112 contiene una referencia rápida de los Dones disponibles). Puedes gastar puntos gratuitos para adquirir más Dones, pero también deben ser de nivel uno.

Renombre

El Renombre es un Rasgo vital para cualquier hombre lobo porque define a la vez cuán famoso es entre los Garou y por qué se le recuerda. El Auspicio de un personaje determina su Renombre permanente inicial. Los personajes comienzan sin puntos de Renombre temporal (con la excepción de los otorgados por ciertos Tótems de manada), pero eso pronto cambiará.

Rango

El Rango mide la posición de un hombre lobo entre los demás Garou y se determina por las cantidades totales de cada tipo de Renombre, aunque los requerimientos exactos son diferentes para cada Auspicio. Todos los personajes comienzan con Rango 1 (Cliath).

Paso Cinco: Toques Finales

En esta fase, el jugador anota la Rabia, Gnosis y Fuerza de Voluntad iniciales de su personaje. Puede personalizarlo más gastando puntos gratuitos.

Rabia

La Rabia cuantifica cuánta ira sobrenatural siente el hombre lobo contra el Wyrm y la Tejedora por profanar a Gaia. A mayor Rabia, más problemas tendrá a la hora de tratar con humanos ordinarios. La Rabia inicial de un personaje está determinada por su Auspicio.

Gnosis

La Gnosis representa la conexión de tu personaje con el mundo espiritual y cuán armonizado está con el mundo natural. Un hombre lobo sin Gnosis no tiene conexión con la Umbra y no puede caminar de lado por sí mismo. La Gnosis inicial de un personaje está determinada por su Raza.

Fuerza de Voluntad

La Fuerza de Voluntad describe el autocontrol de tu personaje y cuánto está dispuesto a dar para triunfar cuando las probabilidades están en su contra. Un personaje puede gastar Fuerza de Voluntad para que su personaje mantenga el control cuando las circunstancias fuerzan una respuesta

instintiva. La Fuerza de Voluntad inicial de un personaje está determinada por su Tribu.

Puntos gratuitos

En este momento, el jugador puede gastar 15 puntos gratuitos para adquirir puntos adicionales en sus Rasgos. Cómo gasta un jugador estos puntos es por completo decisión suya, aunque debería usarlos para potenciar Rasgos relevantes del Concepto de su personaje. Cada punto adicional tiene un coste variable dependiendo de qué tipo de Rasgo sea: cuesta menos incrementar Trasfondos que Atributos y un nuevo Don es lo más caro. Consulta la tabla de la pág. 244 para saber el coste de adquirir Rasgos adicionales.

Opcionalmente, el Narrador puede permitir a los jugadores gastar puntos gratuitos para comprar Méritos o recibir hasta siete puntos de Defectos para ganar más puntos gratuitos. Los Méritos y Defectos comienzan en la pág. 471.

La chispa de la vida

Ahora es el momento de trabajar en algunas de las cualidades de tu personaje que *no son* Rasgos de la hoja de personaje. Aunque no anotes esa información, dedica un rato a pensar sobre ellas lo suficiente como para que sepas cómo es tu personaje. Algunas cambiarán a lo largo del tiempo (un personaje optimista puede sufrir estrés post traumático o insensibilizarse después de ver el interior de una Plaga, por ejemplo) mientras que otras se verán reforzadas durante el juego.

Apariencia

¿Qué aspecto tiene el personaje? ¿Cómo se refleja su apariencia en sus Rasgos? Si tiene muchos puntos en Fuerza, ¿es muy musculoso? ¿Se mueve con gracia debido a su alta Destreza? Una alta Apariencia es obvia, pero un Carisma alto se refleja en cómo se mueve y habla. Revisa su Concepto y sus Rasgos para encontrar cosas que puedes usar como ganchos descriptivos. No pienses solamente en qué apariencia tiene tu personaje, también describe cómo viste, cómo se comporta, cómo actúa y cómo habla. ¿Se encorva, evitando cruzar la mirada con la gente, o se mueve con confianza? ¿Prefiere la ropa de marca o prendas más informales y resistentes? Es mucho más evocador reflejar los Rasgos de tu personaje en su descripción en vez de enumerar los puntos de tu hoja de personaje.

Especialidades

Si un personaje tiene cuatro o cinco puntos en algún Atributo o Habilidad, el jugador puede elegir una Especialidad que se aplique a dicho Rasgo. Ten tu Concepto en mente cuando escojas Especialidades, ya que pueden ayudarte a definir aquellas áreas donde realmente destaca tu personaje. Depende de ti dejar tus Especialidades en blanco en este momento y definirlas durante el juego o establecerlas antes de la primera historia.

Se enumeran algunas Especialidades apropiadas junto con cada Rasgo más adelante en este capítulo. Las reglas para usar Especialidades se pueden encontrar en la pág. 123.

Peculiaridades

Todo el mundo tiene algo único, ya sea una afición, intereses o una anécdota. Estas peculiaridades no definen a un personaje pero ayudan a darle mayor profundidad, mostrando una capa por debajo de las pinceladas del Concepto. Un Ahroun Camada de Fenris que tenga una verdadera pasión por la cocina es directamente memorable, incluso si sus Rasgos y apariencia son, en líneas generales, iguales a los de otro Camada Ahroun de la misma manada. Otros personajes pueden tener un retorcido sentido del humor, el hábito de soltar chistes que parecen sacados de películas de acción en las situaciones más desafortunadas o puede que tengan una mascota exótica. Anota un par de peculiaridades que tenga tu personaje. Pueden ser útiles para justificar algún Rasgo que de otra forma no encajaría en tu Concepto (un periodista de investigación con una alta puntuación en Conducir podría ser un aspirante a piloto de NASCAR). A menudo, encontrarás peculiaridades adicionales que desarrollar durante las partidas a medida que tu personaje reaccione ante sucesos fortuitos.

Motivaciones

Nadie vive sin algún tipo de motivación, por ello piensa en qué motiva a tu personaje. Todo hombre lobo lucha contra el Wyrm, pero, ¿qué hace que le importe esa lucha? Quizás ha visto cómo un Danzante de la Espiral Negra despedazó a su seres queridos o su hogar fue destruido por un vertido de petróleo de Endron. Pensar en la motivación de tu personaje no sólo explica por qué lucha contra el Wyrm; también sugiere algunas de las otras cosas en las que puede estar metido (el primer hombre lobo querrá encontrar a los espíritus de su familia y hacerles saber que sus muertes han sido vengadas, mientras que el segundo puede ofrecerse voluntario para ayudar en las tareas de limpieza de desastres ambientales). Una buena motivación no sólo responde a "¿por qué luchas en esta guerra?", sino que también a "¿cómo te ha afectado el Wyrm?".

Identidad normal

Algunas Tribus, como los Hijos de Gaia, los Moradores del Cristal y los Roehuesos, pasan mucho tiempo entre los humanos, por lo que tiene sentido que los hombres lobo de esas Tribus mantengan una identidad humana (aunque dependiendo de las circunstancias de su Primer Cambio, es posible que no sea la suya propia). Muchos Homínidos de otras Tribus lo pasan mal al abandonar el contacto humano y mantienen algo similar a una vida normal. ¿Cómo lidia tu personaje con los efectos de su Rabia sobre la gente que lo rodea? ¿Puede hacerse a un lado mientras otra gente se enreda en las telarañas de la Tejedora y fortalece a los secuaces del Wyrm?

Algunos Lupus escogen pasar también tiempo entre las manadas de lobos. Incluso el más enclenque Ragabash pronto se convertirá en el alfa de cualquier manada de lobos a la que se una. ¿Cómo interactúa con los lobos que no piensan a la misma escala que él? ¿Cómo se relaciona con los humanos que tratan de cazar a su manada?

Estas opciones no son exclusivas de una Raza. Algunos Garou Lupus experimentan la vida entre los humanos, intentando entender un mundo del que nunca han sido parte. Algunos Homínidos tratan de volver a la naturaleza como parte de una manada de lobos, intercambiando la presión de vivir entre los humanos por un tipo diferente de presión entre una manada de depredadores.

La manada

La manada es la unidad social básica entre los Garou, más importante que los lazos familiares o de amistad. Los jugadores deberían pensar con calma qué clase de manada están creando; esa comunidad de hombres lobo es más importante para la historia que cualquier Garou como individuo. Los pocos Garou que no pueden o no consiguen encontrar una manada de la que formar parte viven como marginados, siempre en los límites de la sociedad de los hombres lobo. Para que una manada funcione, los hombres lobo que la componen deben cooperar los unos con los otros. Eso no significa que los compañeros de manada deban *gustarse* entre sí pero, como en la mayoría de rivalidades entre hermanos, la manada cerrará filas y colaborará cuando una fuerza exterior los amenace. Su unidad es más importante que cualquier otra cosa.

Como seres humanos, puede ser duro meterse en la mentalidad de una manada. La metáfora de la familia sólo funciona hasta cierto punto. Cada hombre lobo que forma parte de una manada ha pasado por un infierno (comúnmente llamado Rito de Iniciación) junto con sus compañeros. Han vivido juntos, respirado el mismo aire, comido lo mismo y han tenido que vivir con las consecuencias de las mismas decisiones. Desde su Primer Cambio, los miembros de la manada han pasado la mayor parte de su tiempo unos con otros, ya sea aprendiendo qué significa ser un Garou o jugando al billar en un antro cuando disponen de unas pocas horas para ellos.

El punto clave es que parezca *correcto*. Esa necesidad de pertenecer a una manada está profundamente arraigada en la psique de un hombre lobo de una forma que los humanos no consiguen comprender del todo. Es por eso que en tantas manadas hay disputas internas; a menudo, las personalidades de los involucrados no casan bien las unas con las otras. Pero para un Garou merece la pena que un compañero de manada lo atormente y lo insulte porque al menos tiene una manada. Los hombres lobo no dejan que sus conflictos personales se interpongan en las tareas importantes, como pueda ser cazar a un espíritu plaga que está infestando un hospital o desenmascarar un culto del Wyrm que trafica con niños. La manada tiene objetivos comunes y motivaciones que trascienden las metas personales de cada hombre lobo.

Intenta pensar en la manada como un personaje en y por sí mismo. El Narrador y los jugadores deberían discutir un concepto de manada incluso antes de crear a los personajes. ¿Cuál es su naturaleza fundamental? ¿Qué desea conseguir? ¿Cuál es su propósito y qué debe hacer para llegar ahí? Todas las manadas tienen una meta, y las pocas que consiguen alcanzarla pronto encuentran una nueva. Se debe hablar también acerca de su relación con el resto del mundo. ¿Cómo se relaciona con otras manadas de la misma zona? ¿Cómo interactúan con el clan? ¿Es distante



e independiente o trabaja junto a otras manadas para conseguir sus metas? Una vez que los jugadores y el Narrador tengan un concepto de manada en mente, los jugadores podrán decidir qué personaje cumplirá con cada rol dentro de ella. A su debido tiempo, una idea más sólida de la manada proporcionará a cada jugador un base mejor sobre la que construir el Concepto de su personaje.

Crear la manada

La manada es el centro de la crónica, la única constante entre todos los cambios que la historia traerá. Algunos hombres lobo se unirán a la manada y algunos miembros morirán, pero la manada permanecerá. Algunas manadas legendarias han sobrevivido durante tres generaciones, reemplazando a sus miembros fallecidos por nuevos hombres lobo. Debido a la posición social de las manadas para los Garou, es muy importante que los jugadores estén de acuerdo en el tipo de manada que quieren interpretar, ya que tiene un impacto directo en las historias que los jugadores van a vivir. Si un jugador decide que quiere cambiar de personaje tras una o dos historias, entonces es relativamente fácil organizar la entrada del nuevo personaje. Si los jugadores deciden que no les gusta el concepto de su manada, es casi inevitable que toda la crónica necesite un ajuste.

La mayoría de manadas en los días finales antes del Apocalipsis se forman durante un Rito de Iniciación, ya que los personajes se unen para sobrevivir. En el pasado, los Garou eran suficientemente numerosos como para forjar manadas consistentes de miembros de una única Tribu, pero con el Apocalipsis tan próximo, los Ancianos creen que los Garou son demasiado pocos como para continuar dicha práctica. Las manadas actuales contienen miembros de varias Tribus con la esperanza de que cada una traiga nuevos puntos de vista y las fortalezas de una Tribu compensen las debilidades de otra.

Cuando se crea una manada, el Narrador debería hacer varias preguntas a los jugadores y el grupo debería anotar las respuestas. Estas preguntas ayudarán a construir el concepto de la manada, dando a los jugadores un bosquejo de lo que será ésta antes de que creen sus personajes o interpreten sus preludios. Estas preguntas son abiertas; los jugadores son libres de cambiar los detalles de la respuesta para adecuar mejor el grupo de hombres lobo que creen. La meta real es establecer un concepto de manada firme para dar contexto a cada personaje.

• **¿Dónde tiene su sede la manada?** ¿Qué territorio reclama como suyo? ¿Hasta dónde se extiende? ¿Reclama la manada algún territorio o funciona sin él? ¿Sus miembros patrullan su territorio o no se preocupan por tales responsabilidades? ¿Los miembros tienen hogares propios o viven todos juntos? ¿Tiene la manada una base de operaciones? ¿Es una manada urbana, rural o vive en plena naturaleza?

• **¿Cuál es la misión de la manada?** ¿Qué metas y motivaciones la mantienen unida? ¿Existe para proteger su territorio? ¿Quieren sus miembros destruir o atar a una poderosa Perdición? ¿Buscan venganza contra alguien en particular o combaten a cualquiera que profane a Gaia?

• **¿Quién es el alfa de la manada?** ¿Quién lidera la manada? ¿Cómo deciden quién la lidera? Algunas manadas confían en violentos duelos para determinar quién será el líder. Otras rotan el liderazgo basándose en quién es experto en la situación actual. En estas manadas, el Ragabash lidera las misiones de exploración, mientras que el Ahroun se hace cargo en la batalla.

• **¿Cuál es el Tótem de la manada?** Casi todas las manadas tienen un espíritu que los une. ¿Qué espíritu ha escogido la manada como su Tótem? ¿Por qué siguen a este Tótem? ¿Lo escogieron ellos a él o él a ellos? ¿Se las apañan sin un Tótem?

• **¿Cómo es el clan?** ¿A qué tipo de clan pertenece la manada? ¿Carga a la manada con responsabilidades adicionales? ¿Cuál es el nombre del clan? ¿Quiénes son sus líderes? ¿Los Ancianos? ¿Qué espíritu Tótem vigila el clan? ¿Cumplen los miembros del clan ciertas tareas o con ciertos deberes para apaciguar a otros espíritus? ¿Por qué o por qué no?

• **¿Tiene amigos y aliados la manada?** ¿Tienen amigos más allá de los contactos y aliados cada uno de sus miembros? ¿Quiénes son? ¿Qué hace la manada por ellos? ¿Cómo conocieron a la manada?

• **¿Tiene enemigos la manada?** El fuego de la Rabia asegura a un hombre lobo que no tendrá escasez de enemigos. ¿Quiénes son y por qué odian a la manada? ¿Es por algo que haya hecho la manada? ¿Son Garou? Si no, ¿qué son?

Propósito de la manada

La necesidad de una manada está tan profundamente arraigada en la mente de los hombres lobo que ven a todo el mundo en ese contexto. Los hombres lobo solitarios deberían ser compadecidos o maldecidos; sin duda alguna están incompletos. Algunos Garou solitarios se unen a grupos de otras criaturas sobrenaturales tratando de suplir su falta de manada, pero no es lo mismo. Algunos Ancianos viven sin manada y lo hacen porque la suya cumplió su misión. Pero a menudo, ése no es el caso. Pocos hombres lobo sobreviven lo suficiente como para convertirse en Ancianos, y aún menos tendrán compañeros de manada que también hayan sobrevivido.

Gaia carga a cada manada con un propósito, aunque puede que sus miembros no sepan cuál es en un principio. Sólo cuando los hombres lobo hayan vivido y trabajado como si fueran uno entenderán su objetivo. Algunos compañeros de manada, especialmente los Galliard, tienen sueños proféticos o visiones sobre el propósito final de su manada incluso antes de que ésta se forme.

En este Fin de los Tiempos, muchos hombres lobo tienen visiones de su propia muerte en una violenta y gloriosa batalla. Aunque la manada muera, su sacrificio siempre sirve a un propósito mayor. Aunque semejante visión conmocionará a cualquier hombre lobo, los miembros de una manada que han tenido estas visiones se apoyan mutuamente y ayudan a quienes pierden la convicción en su causa.

El preludio

El Primer Cambio desgarra la vida de un hombre lobo como ninguna otra cosa: un momento de caos, Rabia y violencia salvaje. Pese a ser un instante demencial y terrible, es también la primera vez que el hombre lobo se siente *completo*. La repentina avalancha de Rabia y el golpe espiritual de Gnosis son fuerzas que alcanzan lo más profundo del espíritu del joven Garou y hacen que se deleite en su propio potencial salvaje.

La mejor manera de expresar cómo el Primer Cambio hace trizas la vida pasada de un hombre lobo es tener una ligera idea de cómo había sido ésta antes de descubrir su herencia Garou. La mayoría de hombres lobo crecen hasta ser adultos sin tener ni idea de lo que les espera.

El preludio es una oportunidad para dar un contexto al Primer Cambio del personaje mostrando cómo era su vida, cómo reacciona a ese momento crucial y qué es lo que hace a continuación. Un preludio es una corta sesión narrativa privada (quizá de quince minutos) durante la cual el personaje y el Narrador interpretan los momentos clave de la historia del personaje. Es importante limitarse a los momentos importantes en vez de recorrer toda la vida del personaje.

Narrar el preludio

El Narrador debería dirigir el preludio a cada personaje individualmente, a menos que dos personajes sean parientes o amigos cercanos que hayan pasado juntos la mayor parte de sus vidas. Es importante centrarse, ya que el preludio dibuja el Concepto de cada personaje y proporciona una sensación de que son personas con una historia definida. Dependiendo del grupo, otros jugadores pueden socializar, tomar notas sobre sus propios personajes u organizar la comida.

Para ser breves, dispón una escena y pregunta al jugador por algunos detalles para ayudar a precisar la situación, da al jugador la oportunidad de tomar una decisión o dos y pasa al siguiente punto. Si te has preparado, puedes tener un personaje del Narrador recurrente que aparezca en cada preludio y que presagie próximos eventos, pero no te obceques demasiado en ningún punto. El jugador debería reaccionar instintivamente a los eventos de su preludio. Así se adquiere una idea concreta de la historia del personaje.

El preludio también sirve como una oportunidad para aclarar dudas sobre las reglas y el Mundo de Tinieblas. Da al jugador la posibilidad de hacer una tirada en algún momento, pero intenta evitar quedar empantanado en un combate completo. Si eso ocurre, haz que el jugador haga una tirada para saber qué pasa a grandes rasgos.

Como resultado de las decisiones y acciones durante el preludio, el jugador puede cambiar de opinión sobre algunos de los Rasgos de su personaje, y está bien dejarle cambiar algunas cosas un poco para que encajen en su Concepto. La idea es remarcar las fortalezas y debilidades del personaje. El preludio puede ser una oportunidad de explorar los Rasgos de un personaje. Si tiene unos Recursos altos, muestra cómo se hizo con ese dinero. Una alta puntuación en Ancestros puede proporcionar sueños proféticos o mensajes de espíritus Ancestro.

Trata de establecer una sensación de normalidad durante el preludio. A menos que un personaje sea un Metis, aislado tanto de humanos como de lobos, deberías crear un sensación de mundanidad que puedas romper en pedazos cuando el Primer Cambio tenga lugar.

Resalta el Primer Cambio tanto como puedas, detallándolo todo lo que consideres oportuno. Céntrate en la intensidad de la Rabia del personaje, la visceral emoción de emprenderla a golpes con una fuerza inhumana. Utiliza todos los sentidos: el aroma de la sangre fresca, la sensación de los huesos bajo las garras del hombre lobo, el sabor de la carne humana, el sonido de los gritos. Los Garou usan sus sentidos en un grado mayor que cualquier humano.

Preguntas y respuestas

Una vez pasado el preludio, deberías tener una idea más clara de la vida de tu personaje hasta este momento. Ten en mente las siguientes preguntas y trata de contestarlas todas en algún momento. Podrás encontrar útil escribir las respuestas para ayudar a solidificar tu idea de personaje.

• **¿Cuántos años tienes?** ¿Hace cuánto fue tu Primer Cambio? La mayoría de hombres lobo experimentan su Primer Cambio durante la pubertad, pero un número cada vez mayor no lo hace hasta ser adultos. Los Homínidos pueden experimentar el Primer Cambio en cualquier momento entre los catorce y los veintiuno. Los Lupus cambian entre los dos y los tres años. Los Metis normalmente pasan por su Primer Cambio entre los ocho y los diez. Todos los hombres lobo envejecen como humanos después de su Primer Cambio.

• **¿Cómo era tu familia?** ¿Estabais unidos? ¿Abusaba de ti algún familiar o amigo de la familia? ¿Te daban caza otros lobos? La mayoría de Garou se sienten desarraigados, pero los Lupus no se terminan de dar cuenta de este aislamiento hasta más tarde.

¿Creciste con tus padres? ¿Era uno de ellos un Garou que no estuvo presente en tu vida hasta tu Primer Cambio? ¿Estabas en una casa de acogida o pasaste tu adolescencia durmiendo en callejones? ¿Mataron los humanos a tu manada de nacimiento? ¿Los capturaron investigadores para llevar a cabo retorcidos experimentos? ¿O tuviste la más rara de las cosas, una infancia pacífica?

• **¿Cuándo experimentaste tu Primer Cambio?** ¿Dónde sucedió? ¿Lo vieron otras personas? ¿A quién heriste? ¿Sobrevivió? ¿Fue terrorífico o excitante (o ambas cosas)? La mayoría de hombres lobo asumen su Forma Crinos en su Primer Cambio, aunque los Metis por fin pueden adoptar otra Forma. A partir de ese punto, un hombre lobo nunca puede volver a ser quien era, especialmente si mató a un amigo cercano o a un miembro de su familia.

Muchos jóvenes Garou tienen un Rastreador de Parientes que los vigila y alerta a otros hombres lobo cuando Cambian.

Una manada del clan más cercano busca al Cachorro y lo lleva al clan para entrenarlo en las costumbres de los Garou. Si tu personaje es un Metis, ¿fue compadecido o tratado como un chivo expiatorio por otros hombres lobo?

• **¿Cuándo conociste a tus compañeros de manada?** ¿Te llevas bien con los demás miembros de tu manada? ¿Hace cuánto que los conoces? ¿Los conociste en el Túmulo o conociste a alguno de ellos en tu vida anterior al Cambio? ¿Quién comparte tus metas y quién es tu mayor rival?

Demasiado conflicto interpersonal puede romper una manada (o hacer que el agitador sea expulsado de la misma, condenado a una vida solitaria), por ello es importante que los compañeros de manada estén dispuestos a tolerarse los unos a los otros. Ver "La manada", anteriormente en este capítulo.

• **¿Dónde vives ahora?** ¿Vives cerca del Túmulo? ¿Tienes un apartamento en el pueblo o ciudad más cercanos? ¿Una cabaña en el campo? ¿Una guarida en el bosque? ¿Alguien sabe cómo encontrarte? ¿Tienes una residencia separada de tu manada o vivís todos juntos? ¿Quién vive contigo y cómo os lleváis? ¿Tienes vecinos? ¿Te han visto de madrugada, cubierto por el negro icor de un engendro del Wyrm?

El hogar de tu personaje, y el de toda la manada, puede ser un gran gancho para historias, desde vecinos ruidosos a enemigos que descubren dónde vives.

• **¿Vives una vida normal?** ¿Mantienes contacto con los humanos o los lobos que conocías antes de tu Primer Cambio? ¿Te forzaron las circunstancias de tu Primer Cambio a adoptar una nueva identidad? ¿Sabe alguien que no sea un Pariente qué eres? ¿Has confiado a otros Garou el hecho de que todavía vives una vida mundana? Si es un secreto, ¿por qué te asusta decirlo? Si no es así, ¿te enfrentas a otros Garou que te acusan de no darlo todo para proteger a Gaia?

La gente del entorno de tu personaje son un gran argumento para comenzar historias. Algunos problemas vienen directamente de intentar hacer malabarismos entre las relaciones humanas normales (e incluso de un trabajo habitual) y tu deber de luchar contra el Wyrm.

• **¿Qué te motiva?** ¿Qué es lo que te empuja personalmente a luchar por Gaia? ¿Buscas venganza o aventura? ¿Sales ahí fuera por Renombre, por conocimiento espiritual o sólo por la emoción que te reporta? ¿Deseas secretamente volver a tu vida previa? ¿Estás dispuesto a lanzarte a las fauces del Wyrm para estrangularlo desde el interior? ¿Cómo se relacionan tus prioridades con lo que te preocupaba antes de tu Primer Cambio?

Los deseos y esperanzas de tu personaje son cruciales en su personalidad, así que deberías tenerlos en mente durante el proceso de creación. Un día está preocupado por encontrar un lugar donde vivir o qué hacer con su alijo si los policías hacen una redada, y al siguiente es un guerrero sagrado con el deber de luchar contra toda probabilidad. Es fácil caer presa de la desesperanza o la depresión; entonces, ¿qué es lo que mantiene a tu personaje en marcha?

Ejemplo de creación de personaje

Bill está creando un personaje de **Hombre lobo** para la nueva crónica de Ethan. Aunque están comenzando por algo pequeño, si la crónica dura lo suficiente, los personajes tendrán la oportunidad de conseguir algunas metas elevadas. Los jugadores deciden crear una manada pequeña, con personajes unidos por las circunstancias pero con algunas pistas de que tienen un gran destino por delante.

Paso Uno: Concepto de personaje

Antes de nada, Bill tiene que desarrollar un Concepto. Le gustan las luchas de poder implícitas en la rígida jerarquía de los Colmillos Plateados y decide crear un hijo pródigo, un hombre lobo que es el vástago de un rey Colmillo Plateado, desesperado por ganar de nuevo su favor pero reticente a comprometer sus ideales. Tras su exilio, el personaje de Bill pasó algún tiempo viviendo en las calles, a la deriva de una botella a otra. Decide que encontrar a su nueva manada le da la chispa que su personaje necesita para volver a luchar.

Bill apunta Homínido como Raza bastante pronto, ya que su personaje se ha retirado a la ciudad después de haber sido expulsado de la corte. Como Auspicio, razona que su personaje es franco y poco diplomático, más feliz en la batalla que con las relaciones políticas, por lo que escoge Ahroun. Y ya sabía que su personaje iba a ser un Colmillo Plateado.

Por último, necesita un nombre. Los Colmillos Plateados trazan sus líneas de sangre muchas generaciones atrás en la nobleza y realeza europeas. Quiere evocar ese aire de "fuera de lugar" con el nombre de su personaje. Tras unos minutos, se decide por "Jonas Albrecht". Algunos hombres lobo toman nombres rituales basados en sus acciones, pero Bill decide que Albrecht se ganará el suyo durante el juego.

Paso Dos: Seleccionar Atributos

Ahora que Bill tiene un Concepto, es hora de describir lo que Albrecht es capaz de hacer en términos del juego. Ve a Albrecht como alguien bastante directo, alguien que es más feliz manejándose con amenazas visibles que con la política de intriga y misterio. Combinando eso con su Auspicio de Ahroun, Bill establece los Atributos Físicos como su categoría primaria. Albrecht no es tonto, e incluso bajo las brumas de la bebida tiene una mente afilada, por lo que los Atributos Mentales se convierten en los secundarios. Estas elecciones dejan los Atributos Sociales como terciarios; es descortés tan a menudo como inspirador, y ha sido escuchado en la corte más por su sangre y sus logros que por su encanto inherente.

Bill divide los puntos entre los Atributos Físicos de Albrecht. Es lo suficientemente rápido como para asestar varios golpes y duro como para aguantar los golpes cuando alguien le tiende una emboscada, por lo que Bill asigna dos puntos a Destreza y otros tantos a Resistencia. Albrecht es grande y corpulento, incluso después de haber vivido en las calles y, cuando golpea algo, ese algo se queda tocado, por lo que

Bill asigna los tres puntos restantes a Fuerza. Los Atributos Físicos de Albrecht son Fuerza 4, Destreza 3 y Resistencia 3.

Ahora Bill pasa a los Atributos Mentales de Albrecht. No ve a su personaje como más listo que la media, por lo que pone un punto en Inteligencia. En cambio, Albrecht es de comprensión rápida y no se le escapa ningún detalle, por lo que Bill pone dos puntos tanto en Percepción como en Astucia. Los Atributos Mentales de Albrecht son Percepción 3, Inteligencia 2 y Astucia 3.

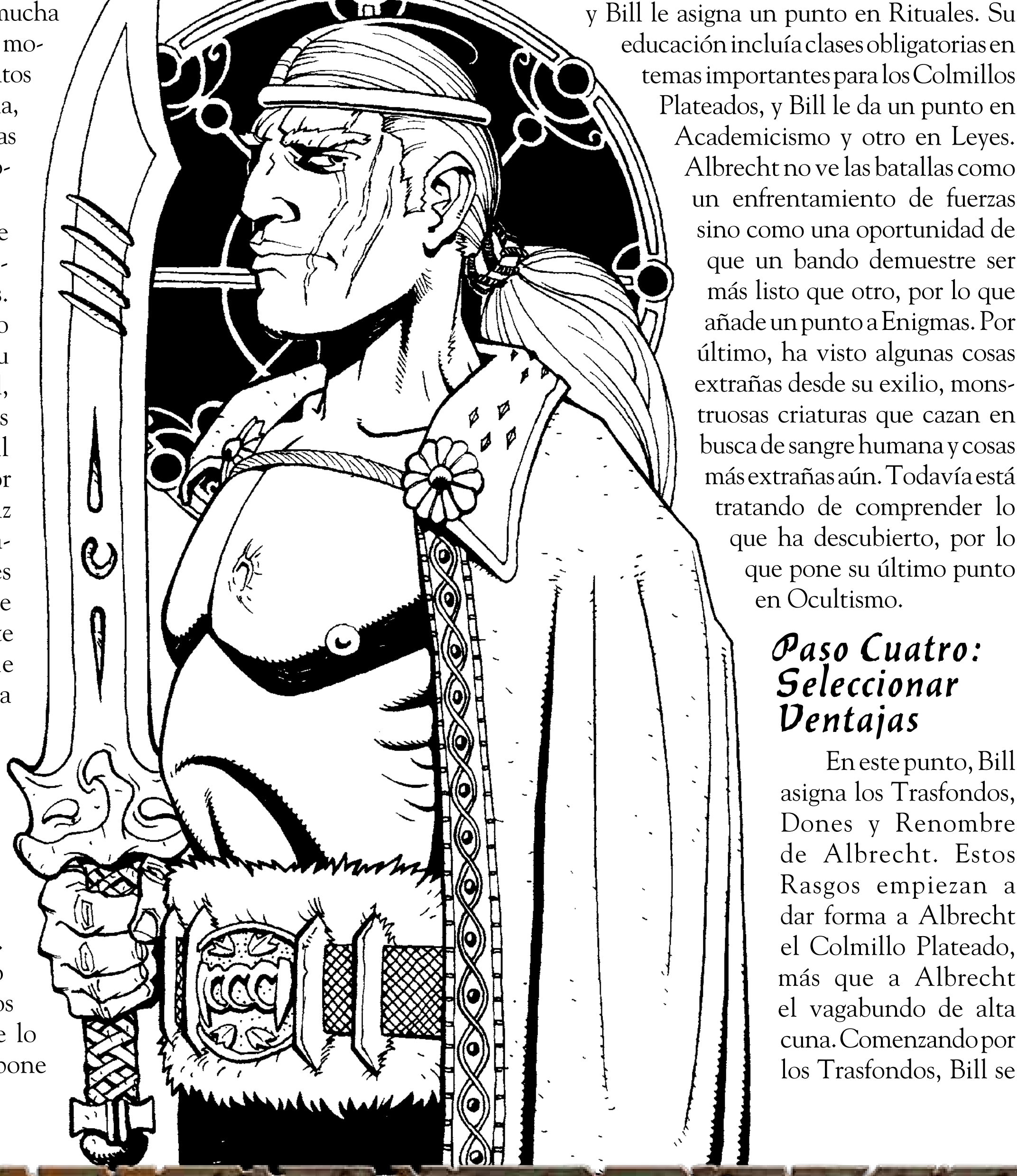
Por último, Bill asigna los Atributos Sociales. No quiere que Albrecht sea particularmente débil en ningún área, por lo que da un punto a cada Atributo y anota considerar aumentar estos Atributos con puntos gratuitos. Los Atributos Sociales de Albrecht son Carisma 2, Manipulación 2 y Apariencia 2.

Paso Tres: Seleccionar Habilidades

Bill centra ahora su atención en las Habilidades de Albrecht. Considera que éste ha exhibido un montón de talento en bruto que puede desarrollar a través de su educación, y que ha entrenado para desarrollar sus capacidades. En cambio, no ha tenido mucha educación formal. Por ese motivo, considera los Talentos como su categoría primaria, mientras que las Técnicas son la secundaria y los Conocimientos, la terciaria.

Con 13 puntos que gastar, Bill echa un vistazo a la lista de Talentos. Albrecht tiene un talento natural para aplicar su fuerza física y velocidad, por lo que asigna dos puntos a Atletismo. Bill lo ve como un luchador natural, nunca más feliz que en el calor de la batalla, por lo que pone tres puntos en Pelea. Esto hace que Albrecht sea bastante imponente, por lo que Bill asigna dos puntos a Intimidación. Suele estar tenso, receloso tanto de los esbirros del Wyrm que van a por él como de los hombres de su padre de la Casa Wyrmfoe, eso justifica dos puntos en Alerta. Bill ve a Albrecht como un hábil líder para otros hombres lobo cuando se lo toma en serio, y por ello pone dos puntos en Liderazgo. Por último, asigna dos puntos a Callejeo: ha estado sin techo el tiempo suficiente para saber con quién hablar y dónde ir para conseguir cosas.

Pasando a las Técnicas, una atrapa rápidamente la atención de Bill. Como Ahroun y Colmillo Plateado, sería una negligencia por parte de Albrecht si no supiera cómo pelear con una espada o un klaive; por eso, Bill pone tres puntos en Pelea con Armas. Albrecht comprende lo básico de cómo actuar en una corte de Colmillos Plateados, pero se pierde mucho en las sutilezas, por lo que sólo tiene un punto en Etiqueta. Ha pulido sus habilidades de supervivencia con lecciones prácticas desde su exilio, por lo que asigna un punto a Supervivencia. Bill razona que Albrecht ha aprendido cómo evitar a la gente para que su Rabia no le cause problemas, lo que vale por dos puntos de Sigilo. Por último, Bill se da cuenta de que Albrecht no es el tipo de Colmillo Plateado que deja que otros le lleven, aunque esté durmiendo en su coche, y asigna dos puntos a Conducir.



Con cinco puntos que asignar a Conocimientos, Bill se concentra en lo esencial. A Albrecht le enseñaron cómo tomar parte en cierto número de Ritos, y Bill le asigna un punto en Rituales. Su educación incluía clases obligatorias en temas importantes para los Colmillos Plateados, y Bill le da un punto en Academicismo y otro en Leyes. Albrecht no ve las batallas como un enfrentamiento de fuerzas sino como una oportunidad de que un bando demuestre ser más listo que otro, por lo que añade un punto a Enigmas. Por último, ha visto algunas cosas extrañas desde su exilio, monstruosas criaturas que cazan en busca de sangre humana y cosas más extrañas aún. Todavía está tratando de comprender lo que ha descubierto, por lo que pone su último punto en Ocultismo.

Paso Cuatro: Seleccionar Ventajas

En este punto, Bill asigna los Trasfondos, Dones y Renombre de Albrecht. Estos Rasgos empiezan a dar forma a Albrecht el Colmillo Plateado, más que a Albrecht el vagabundo de alta cuna. Comenzando por los Trasfondos, Bill se

inversión. Bill razona que el tiempo que ha pasado Albrecht en las calles le ha proporcionado una red de contactos entre los estratos más bajos de la sociedad y asigna un punto a Contactos. Por último, quiere un indicio de las grandes cosas por venir si Albrecht sobrevive, y piensa que puede conseguirlo con un punto de Ancestros.

Ahora es el momento de decidir los Dones que conoce Albrecht. Viendo los disponibles para Homínidos, Olor a Hombre es el que mejor encaja en el Concepto de Albrecht, ya que refuerza la idea del hombre lobo como un depredador dominante. De los Dones disponibles para Ahroun, Bill escoge Roce del Derribo. A veces un movimiento astuto significa no luchar, y derribar a alguien puede hacerte ganar tiempo para algo más importante. Por último, selecciona Ojo de Halcón como su Don tribal. Permite a Albrecht identificar enemigos a grandes distancias y escoger oponentes importantes.

Ya que Albrecht es un Ahroun, empieza con dos puntos de Gloria y uno de Honor en lo que respecta a Renombre. Como todos los personajes nuevos, Albrecht es de Rango 1.

Paso Cinco: Toques finales

Bill anota que Albrecht tiene cinco puntos en Rabia por su Auspicio, un punto de Gnosis por su Raza y tres puntos de Fuerza de Voluntad por su Tribu. Todo lo que le queda por hacer a Bill es gastar los quince puntos gratuitos que tiene todo personaje inicial.

Puede que Albrecht no sea la persona más encantadora o manipuladora, pero sabe cómo hacerse oír y dar una primera buena impresión. Bill gasta cinco puntos para subir su Apariencia a tres puntos. Bill piensa que Albrecht probablemente porte un klaive (un arma Fetiche de plata) como recordatorio del favor de su abuelo. Gasta dos puntos gratuitos para aumentar Pelea con Armas a cuatro puntos y después compra cuatro puntos en el Trasfondo Fetiche para representar el klaive. Gasta otro punto gratuito para subir la Pura Raza de Albrecht a cuatro puntos; es el nieto de un rey Colmillo Plateado, y ésa es una gran carga. Bill gasta dos puntos para subir la Gnosis de Albrecht a dos, y uno más para subir su Fuerza de Voluntad a cuatro.

A continuación, Bill define las Especialidades de Albrecht. Para Fuerza escoge "Espalda fuerte": Albrecht estaba acostumbrado a llevar sus cargas tanto físicas como metafóricas. Para Pelea con Armas, escoge "Lucha con klaive", representando la práctica con su hoja. Para Academicismo escoge "Política", representando su educación en su rol como noble Colmillo Plateado.

Por último, Bill añade más detalle al trasfondo de Albrecht. Es el nieto y heredero del rey Jacob Morningkill, Señor del Protectorado de la Región Norte. Por desgracia, el anciano se ha vuelto cada vez más paranoico, viendo la búsqueda de gloria de Albrecht como una amenaza a su reinado. Desterró a Albrecht por traición e insubordinación, dejando al joven hombre lobo resentido con toda la jerarquía de los Colmillos Plateados. Pasó algún tiempo como vagabundo alcohólico en Nueva York, provocando de forma autodestructiva a otros hombres lobo para que peleasen con él, incluyendo a Mari Cabrah, una Furia Negra que le devolvía todos los golpes. Al inicio de la crónica, Albrecht y Mari acaban de salvar la vida de un joven Wendigo y formado una manada para su propia protección. Sólo el tiempo dirá si Albrecht puede reconciliarse con la Tribu que lo ha condenado al ostracismo.

Atributos

Todos los personajes en **Hombre lobo: el Apocalipsis** tienen Atributos que representan las habilidades básicas de seres humanos y criaturas similares. La mayoría de personas tienen Atributos puntuados en una escala entre un punto (pobre) y tres (bueno). Sólo unos pocos individuos dotados (incluyendo a los miembros de la manada) pueden tener puntuaciones de cuatro (excelente) o cinco (de primera categoría). La Forma de guerra Crinos aumenta los Atributos Físicos de un hombre lobo a niveles muy por encima de la capacidad humana, mientras que sus Atributos Sociales disminuyen potencialmente por debajo del mínimo humano.

Físicos

ESPECIALIDADES

Cuando un personaje tiene al menos cuatro puntos en un Atributo o Habilidad, puede escoger una Especialidad para dicho Rasgo. Las Especialidades representan un punto fuerte o capacidad específica relacionada con el Concepto o la profesión de un personaje. Por ejemplo, un velocista podría tener la Especialidad "Pies ligeros" en Destreza, mientras que un mecánico podría tener "Coches Deportivos" en Artesanía. Se proporcionan varias sugerencias de Especialidades en cada Rasgo. Cuando realices una tirada de una acción que encaje con la Especialidad de tu personaje, cualquier dado que resulte en "10" se cuenta como dos éxitos en vez de sólo uno.

Veamos un ejemplo: El Dr. Karel Wilbacher, un Theurge Camada de Fenris, tiene cuatro puntos en el Conocimiento Medicina; su Especialidad es "Urgencias Médicas". Un Danzante de la Espiral Negra ha malherido a un joven Ahroun de su clan. La jugadora de Karel, Mónica, tira Inteligencia (tres puntos) + Medicina (cuatro puntos), lo que suma una reserva de siete dados. Mónica saca tres 10, un 6 y tres 2. La tirada supone un total de siete éxitos para Karel, quien cura al chico lo suficientemente rápido como para que vuelva a la pelea.

Los jugadores deberían acordar las Especialidades con el Narrador, quien puede vetar cualquiera que sea demasiado amplia (como "Pistolas" para Armas de fuego o "Curar" para Medicina) o que se centre solamente en mecánicas de juego ("hacer daño" para Fuerza o "tirada de absorción" para Resistencia). El jugador y el Narrador deberían trabajar juntos para expresar el Concepto del personaje mediante sus Especialidades.

Los Atributos Físicos reflejan las capacidades del cuerpo del personaje: cómo de fuerte, ágil y duro es. Los personajes orientados a la acción, incluyendo muchos Ahroun y Lupus, deberían tomar los Atributos Físicos como su categoría primaria.

Cuando los hombres lobo cambian de Forma, sus Atributos Físicos cambian con ellos; se proporciona espacio en la hoja de personaje para apuntar estos valores alterados. Para más información, ver pág. 285.

Fuerza

Fuerza es una medida de cuánto peso puede llevar, empujar o levantar el personaje. La Fuerza se tiene en cuenta a la hora de saltar y también mide el daño en bruto que puedes hacer en una pelea. Cuanto mayor sea tu Fuerza, más severos serán tus golpes. Generalmente, los personajes con Fuerza alta son grandes y musculosos, aunque no siempre es el caso; los bajitos y nervudos también pueden asestar buenos puñetazos.

• Malo: Puedes levantar 20 kg (40 lb).
•• Normal: Puedes levantar 50 kg (100 lb).
••• Bueno: Puedes levantar 100 kg (250 lb).
•••• Excepcional: Puedes levantar 200 kg (400 lb).
••••• Sobresaliente: Puedes levantar 300 kg (650 lb).

Especialidades: Agarre de Acero, Reservas de Fuerza, Tren Inferior.

Destreza

Destreza mide el control del personaje sobre su propio cuerpo, incluyendo la agilidad, velocidad y la habilidad manual. Los personajes con una elevada Destreza tienen una buena coordinación mano-ojo. Por lo general, son gráciles y sus pies son ligeros a la hora de dar patadas. Destreza influye en la precisión en el combate, al igual que en la capacidad de hacer trabajos de precisión con las manos.

• Malo: Puedes tropezar y trastabillar simplemente al caminar por la alfombra.
•• Normal: No eres un gimnasta, pero tampoco te avergüenzas de ti mismo.
••• Bueno: Hay algo de gracia en tus movimientos y ligereza en tus pasos.
•••• Excepcional: Tienes el potencial para ser un acróbata, bailarín o ladrón de primera categoría.
••••• Sobresaliente: Tu agilidad y control sobre tus movimientos es posiblemente materia de leyendas. Cada paso que das es fluido, ágil y está lleno de gracia.

Especialidades: Dedos Hábiles, Gracia Pretenatural, Reflejos Rápidos.

Resistencia

La Resistencia es un estado tanto físico como mental. Indica la habilidad física para aguantar gran esfuerzo durante un largo período de tiempo (como correr durante horas sin parar o estar sin comer durante días), pero es también una cuestión de resistencia interior (como soportar la tortura o ignorar terribles heridas para poder terminar una misión). Una alta Resistencia permite soportar los golpes de un enemigo, por lo que es el Rasgo a elegir para representar a hombres lobo duros como rocas.

• Malo: Jadeas para respirar después de subir un tramo de escaleras.
•• Normal: Puedes aguantar un puñetazo.
••• Bueno: Un día de excursión sin comida o agua no es demasiado esfuerzo para ti.
•••• Excepcional: Ya sea una marcha forzada de dos días o burlarse en la cara de tus torturadores, eres capaz de hacerlo.
••••• Sobresaliente: Tu constitución y deseo de sobrevivir pueden superar cualquier amenaza.

Especialidades: Incansable, Inquebrantable, Resistente.

Sociales

Los Atributos Sociales representan la habilidad del personaje para manipular a la gente que lo rodea. Ya sea apuesto, encantador o capaz de vender arena en el Sáhara, sus Rasgos Sociales lo determinan todo: desde la primera impresión a sus relaciones habituales. Por supuesto, se aplican algunas penalizaciones a estos Atributos cuando el hombre lobo Cambia de Forma. Los Galliard y Philodox se benefician de Rasgos Sociales altos.

Carisma

Carisma no tiene que ver con tener buen aspecto; más bien es un encanto innato, personalidad y la capacidad de influir sobre los demás. Se tiene en cuenta el Carisma de un personaje cuando éste trata de ganarse la simpatía de otro personaje o animar a otros a confiar en él. Los personajes con un elevado Carisma suelen servir como inspiración para sus compañeros y rebosan un aire de confianza y de agrado. Ya sea una persona encantadora con un pico de oro o un simpático bravucón, motiva y estimula a los demás. A los personajes con un Carisma bajo les cuesta hacer que los demás vean las cosas a su manera. Hacen y dicen cosas equivocadas y generalmente terminan molestando a gente que, de otra forma, podría haber sido amiga suya.

• Malo: No te resulta fácil caerle bien a la gente.
•• Normal: La gente piensa que eres más o menos amigable y es bastante fácil llevarse bien contigo.
••• Bueno: La gente confía en ti y acude a ti en los malos momentos.
•••• Excepcional: Atraes admiradores como la miel a las abejas. Nadie es un extraño durante demasiado tiempo.
••••• Sobresaliente: Eres un líder inspirador tanto para humanos como para hombres lobo.

Especialidades: Aire de Confianza, Cautivador, Humor Contagioso, Voz Imponente.

Manipulación

Manipulación es el refinado arte de conseguir que otra gente haga lo que quieres mediante medios tradicionales como trucos, faroles, charlatanería y coacción. Al contrario que en el caso de Carisma, no es necesario que tu objetivo confíe en ti, ni siquiera que *le caigas bien*: un maestro de la manipulación tiene en cuenta la actitud de su objetivo, confiando en sutiles ardides en torno a la personalidad y en la psicología inversa para controlar a todos los que lo rodean. Un fracaso en una tirada de Manipulación puede atraer la ira del objetivo previsto. Todo el mundo es manipulado cada día, pero hacérselo saber a la gente hace que se ponga rápidamente a la defensiva. Generalmente, les resulta más fácil dominar este Atributo a los Homínidos que a los Lupus, aunque muchos lobos de bajo estatus no son ajenos a esta idea.

- • Malo: Tendrías problemas para conseguir que un lobo hambriento se comiese un conejo recién matado.
- •• Normal: Eres tan ladino como cualquiera; a veces lo consigues, a veces no.
- ••• Bueno: Siempre consigues un descuento por pagar en efectivo o algo de regalo.
- •••• Excepcional: La gente hace lo que quieres que haga, da igual si se dan cuenta de ello o no.
- ••••• Sobresaliente: Podrías volver a una manada contra su propio Tótem si lo deseases.

Especialidades: Evasivas, Lengua Viperina, Lógica Inquebrantable, Seducción.

Apariencia

Apariencia mide cómo de buena es la primera impresión que causa un personaje. Abarca la pose, el lenguaje corporal y las expresiones inconscientes a la vez que la apariencia física; cualquier cosa destacable en la primera impresión puede contribuir a la Apariencia del personaje. Apariencia es algo inconsciente e instintivo; como tal, incluso los Lupus que desconocen qué hace "atractivo" a un ser humano reaccionarán ante la gente que cause una fuerte primera impresión. Cuando las primeras impresiones son primordiales, o en situaciones en las que la gente da mucha importancia al aspecto y al comportamiento, un personaje no puede tener más dados en una reserva de dados Social que su Rasgo de Apariencia. Es tan importante conocer a la gente como vestir para impresionar antes de intentar convencerlos de que quemen una Colmena.

- • Malo: Desencantas tanto a lobos como a humanos con tu presencia.
- •• Normal: Eres tan sólo otra cara más en la multitud.
- ••• Bueno: La gente sigue intentando invitarte a copas, incluso si las rechazas.
- •••• Excepcional: La gente te para por la calle sólo para conocerte.
- ••••• Sobresaliente: Nadie puede olvidar un encuentro contigo.

Especialidades: Exótico, Genial, Porte Noble, Seductor.

Mentales

Los Rasgos Mentales abarcan el pensamiento, razonamiento y la observación perspicaz. Estos Atributos te ayudarán a determinar, entre otras cosas, el conocimiento que tiene el personaje del mundo que lo rodea y su tiempo de reacción. Los Theurge y los Ragabash se beneficiarán de Rasgos Mentales altos.

Percepción

Percepción mide la sensibilidad del personaje para con su entorno. Es una combinación de un control activo del área que lo rodea y confianza en los instintos y en las corazonadas. La Percepción no suele implicar una intensa concentración; es más como un tipo de sensibilidad a lo que sucede en tu entorno más inmediato. Percepción es útil cuando un personaje busca pistas, se mantiene alerta ante emboscadas o busca conocimiento oculto. Muchos Lupus tienen una alta Percepción, al estar acostumbrados a coordinar información de todos sus sentidos. Los personajes cínicos o hastiados no confían en su Percepción tanto como deberían.

- • Malo: No verías al Wyrm ni aunque lo tuvieras delante. *¡Cuidado! ¡Un coche!*
- •• Normal: Tienes una sensación aproximada de cuándo se avecinan problemas, pero los detalles se te escapan.
- ••• Bueno: Te haces una idea general de una habitación al entrar y rara vez te pillan desprevenido.
- •••• Excepcional: Percibes prácticamente todo, incluso cuando uno de tus sentidos está embotado.
- ••••• Sobresaliente: No necesitas mirar para percibir ese escarabajo pintado con el logo de Magadon en el tiesto de tu vecino.

Especialidades: Atento a los Detalles, Instintos Increíbles, Ojos en la Nuca, Vista de Lince.

Inteligencia

El Atributo Inteligencia abarca la aprehensión del personaje de hechos y conocimientos. También gobierna su habilidad de razonar, resolver problemas y evaluar situaciones. No es sólo el coeficiente intelectual; en cambio, implica cuán bien un personaje puede encontrar sentido a hechos y datos aparentemente aleatorios, y organizarlos en patrones útiles y constructivos. El pensamiento lateral y la intuición también son parte de Inteligencia, como lo es la lógica, tanto deductiva como inductiva. Una baja Inteligencia no implica necesariamente estupidez; el personaje podría ser iletrado o sólo ser capaz de pensar mediante pautas simples. Igualmente, una Inteligencia alta no convierte a un personaje en Stephen Hawking. Eso sí, el personaje es un genio combinando informaciones.

- • Malo: Lento de entendimiento, pasas un mal rato con los acertijos y los crucigramas.
- •• Normal: Sabes lo suficiente para conocer tus límites.
- ••• Bueno: Puedes reconocer las pautas que la mayoría de gente pasa por alto si tienes tiempo.
- •••• Excepcional: Puedes ordenar y clasificar fácilmente incluso información compleja para obtener nuevas

conclusiones.

- ••••• Sobresaliente: Eres un genio. Con tiempo puedes entender casi cualquier cosa.

Especialidades: Cálculo de Probabilidades, Cultura General, Lógica Creativa, Resolución Lateral de Problemas.

Astucia

El Rasgo de Astucia de un personaje representa su capacidad de ingeniar, planificar y pensar rápidamente. Afecta al tiempo de reacción en combate del personaje y su adaptabilidad a nuevos estímulos. Los personajes con Astucia baja son ingenuos y no especialmente rápidos de pensamiento. Aquéllos con Astucia alta, en cambio, se mantienen tranquilos en situaciones estresantes y pueden pergeñar un nuevo plan en una fracción de segundo para reaccionar ante una situación cambiante. Este Atributo es útil tanto en la conversación vivaz como durante el calor de la batalla.

- • Malo: Eres carne de cañón para cada Ragabash que conoces.
- •• Normal: Sabes que las balas que se aproximan tienen preferencia de paso.
- ••• Bueno: Puedes manejar un debate vertiginoso y quedar en buen lugar.
- •••• Excepcional: Eres famoso por tus réplicas rápidas; es difícil pillarte por sorpresa.
- ••••• Sobresaliente: Piensas y reaccionas casi antes de que puedas actuar.

Especialidades: Cabeza Fría, Emboscadas, Ingenioso, Réplica Rápida.

Habilidades

Las Habilidades son los Rasgos que describen lo que sabes y lo que has aprendido a hacer. Los Atributos de un personaje miden su potencial en bruto, sus Habilidades miden su capacidad de usar ese potencial. En la mayoría de acciones se combina un Atributo y una Habilidad apropiada para formar una reserva de dados que se tira para determinar el éxito o fracaso de un personaje.

Hay 30 Habilidades, divididas en 10 Talentos, 10 Técnicas y 10 Conocimientos. Cada Habilidad abarca un amplio rango de aptitudes, pero en algunas que abarcan un área particularmente amplia de estudio (como Academicismo, Artesanía, Ciencias y Tecnología) es mejor escoger una Especialidad (ver pág. 117), incluso si el personaje aún no tiene cuatro puntos en la Habilidad. Aunque un personaje sea bueno haciendo cosas con sus manos, es posible que no sea igual de bueno horneando y reparando automóviles.

Talentos

Aunque pueden entrenarse, los Talentos están basados en una capacidad innata que todo personaje posee. La única forma de mejorar un Talento es a través de la práctica directa y la experiencia con muy pocas excepciones: leer un libro o ver un vídeo *online* no proporciona la misma información que ir y hacerlo. Si tu personaje intenta una acción que esté relacionada con un Talento que no posee, su reserva es su Atributo asociado, sin penalizador. Los Talentos son tan intuitivos que casi cualquiera podría hacer uso de ellos hasta cierto punto.

Alerta

Alerta describe la atención que el personaje presta al mundo que lo rodea, ya esté observando activamente o no. Mide hasta qué punto está en armonía con las cosas que puede ver, oler, oír y tocar... y las conclusiones menos tangibles a las que llegan de sus sentidos. En combate suele combinarse con Astucia para evaluar el tiempo de reacción del personaje y su capacidad de respuesta; fuera del combate, normalmente se usa junto con Percepción para obtener pistas de lo que lo rodea.

- • Novato: Estás alerta respecto a ciertas cosas que ves y oyes a tu alrededor.
- •• Ejercitado: Eres un entrometido habitual.
- ••• Competente: Percibes incluso los cambios sutiles en tu entorno sin siquiera esforzarte.
- •••• Experto: Rara vez te pillan con la guardia baja, ¿eres paranoico o Lupus?
- ••••• Maestro: Tienes lo mejor de todos tus sentidos en todas las Formas. Incluso durmiendo estás al tanto de las alteraciones ínfimas del mundo que te rodea.

Poseído por: Animales Salvajes, Cazadores, Guardaespaldas, Ladrones, Personal de Seguridad.

Especialidades: Aromas, Emboscadas, Escuchar a Escondidas, Paranoia, Trampas.

Atletismo

Este Talento representa la capacidad atlética básica junto a cualquier entrenamiento formal en deportes u otros esfuerzos físicos. Atletismo abarca todas las formas de correr, saltar, nadar, lanzar y similares. Un personaje con Atletismo alto puede ser un atleta entrenado o un individuo dotado que emplea mucho tiempo en alguna forma de ejercicio. Este Talento no incluye acciones motoras simples como levantar pesos o proezas atléticas englobadas en Habilidades (como boxear o esgrima, cubiertas por Pelea y Pelea con Armas, respectivamente).

- • Novato: Tuviste una infancia activa.
- •• Ejercitado: Corriste en la pista del instituto.
- ••• Competente: Competidor a nivel universitario.
- •••• Experto: Atleta profesional.
- ••••• Maestro: Atleta olímpico.

Poseído por: Atletas, Deportistas, Entusiastas del Aire Libre, Fanáticos de los Deportes extremos, Niños, Lupus.

Especialidades: Deportes Específicos, Escalada, Juego en Equipo, Natación, Pentatlón, Pruebas de Distancia, Volteretas.

Callejeo

Un personaje con este Talento es alguien que se siente como en casa cuando está en la calle. Puede mezclarse entre la multitud, sabe a quién preguntar para conseguir información, comprende la jerga y puede comprar y vender

todo aquello con lo que la gente quiera comerciar. La red de criminales, yonquis y escoria que vive en las calles suele ponerse en contra de los desconocidos pero, si es cuidadoso, un hombre lobo con Callejeo puede poner sus zarpas sobre casi cualquier cosa.

- • Novato: Sabes quién manda.
- •• Ejercitado: Te has ganado cierto respeto en las calles.
- ••• Competente: Podrías liderar tu propia banda.
- •••• Experto: Tienes conexiones por todos los bajos fondos.
- ••••• Maestro: Si no lo has oído, nadie lo ha dicho.

Poseído por: Criminales, Detectives, Gente sin Hogar, Miembros de Bandas, Policías de Redadas, Roehuesos.

Especialidades: Armas Ilegales, Bandas, Drogas Ilegales, Redes Wifi Abiertas, Tráfico.

Empatía

Empatía mide la habilidad del personaje para identificar las emociones y sentimientos de otras personas. Puede usarlo para aprovecharse de alguien, fingir compasión o incluso conectar genuinamente. Una tirada particularmente exitosa de Empatía puede incluso permitir saber si alguien está mintiendo. Sin embargo, un personaje altamente empático tiene que estar atento, pues puede quedar tan atrapado en las emociones de los demás que las suyas se vean afectadas, quiera o no.

- • Novato: Ocasionalmente, dejas que lloren sobre tu hombro.
- •• Ejercitado: A veces sientes las mismas emociones que la persona con la que hablas.
- ••• Competente: Puedes analizar las emociones de la gente que te rodea con cierta exactitud.
- •••• Experto: Hace falta auténtico un maestro (o un sociópata) para poder mentirte.
- ••••• Maestro: Sabes qué van a decir antes de que lo hagan.

Poseído por: Actores, Detectives, Mejores Amigos, Psicólogos, Psíquicos, Terapeutas, Timadores, Trabajadores Sociales.

Especialidades: Asuntos del Corazón, Detectar Mentiras, Estados Emocionales, Motivos Ocultos, Rarezas de la Personalidad.

Expresión

Expresión es el arte de hacer llegar una idea a una audiencia a través de cualquier medio. Un personaje con un alto Rasgo de Expresión manda *e-mails* y *tweets* con la misma elocuencia y la misma delicadeza de expresión que demuestra al hablar en público, y la gente se sienta y toma nota, esté diciendo la verdad o no. Expresión incluye enviar información usando el lenguaje como forma primaria, ya sea poesía, discursos o entradas en un blog. Usar formas no verbales de atraer la atención del público es dominio de la Interpretación. Puedes elegir una Especialidad para Expresión aunque tengas menos de cuatro puntos.

- • Novato: Has vendido un poema o dos.
- •• Ejercitado: Podrías dirigir un equipo de debate universitario.
- ••• Competente: Podrías ganarte la vida como escritor o periodista.
- •••• Experto: Tu trabajo se postula para premios internacionales.
- ••••• Maestro: Cuando hablas, todo tu entorno alaba tus palabras.

Poseído por: Actores, Blogueros, Escritores, Galliard, Poetas, Políticos.

Especialidades: Discursos Inspiradores, Dramaturgia, Evasivas Políticas, Poesía, Redes Sociales, Retórica.

Impulso Primario

Este Talento describe la conexión de un personaje con su naturaleza animal y su nivel de presentimientos en sus diversas Formas no humanas. Un personaje con un alto Impulso Primario confía no sólo en sus instintos agudizados, sino en todo un rango de información sensorial que los humanos no terminan de entender. Su comprensión de su naturaleza salvaje le da facilidad para Cambiar de Forma y puede permitirle percatarse de manera instintiva de los signos de actividad sobrenatural (aunque esto rara vez va más allá de un escalofrío en la espalda o de que se le erice el vello).

- • Novato: Meramente un cachorro. El impulso está ahí, pero no ha sido pulido.
- •• Ejercitado: Tus instintos te indican el camino seguro cuando hay peligro.
- ••• Competente: Sabes cuándo está pasando algo extraño y te resulta fácil asumir la Forma adecuada para lidiar con ello.
- •••• Experto: Tu lobo interior dirige tus actos y su guía nunca se equivoca.
- ••••• Maestro: Tienes una comprensión innata de qué significa ser Garou: una síntesis de hombre, lobo y espíritu creada para ser el guerrero de Gaia.

Poseído por: Animales salvajes, Depredadores, Lupus.

Especialidades: Cambiar de Forma, Cazar, Corazonadas, Reaccionar.

Intimidación

Intimidación supone aplicar presión para que alguien haga lo que quieres. Puede adoptar muchas formas, desde una persuasión suave y sutil hasta el uso descarado de la fuerza bruta. La Intimidación no necesita ser cruel o despiadada; una conversación intimidatoria bien llevada puede incluso considerarse "diplomática". Un personaje intimidante sabe qué hacer y decir dependiendo de la ocasión, y es muy persuasivo cuando quiere que algo se haga.

- • Novato: Tus amenazas son bastas pero efectivas.
- •• Ejercitado: Eres un matón profesional.



- ••• Competente: Podrías ser un buen sargento de instrucción.
- •••• Experto: Tu aire de autoridad puede detener las peleas antes de que comiencen.
- ••••• Maestro: Pocos hombres lobo se te oponen cuando te empeñas en hacer algo.

Poseído por: Abusones, Ahroun, Gánsters, Líderes de Manada, Oficiales, Sargentos de Instrucción, Señores de las Sombras.

Especialidades: Amenazas Físicas, Amenazas Veladas, Chantaje, Poli Bueno / Poli Malo, Venganza.

Liderazgo

Liderazgo hace que un personaje sea el tipo de persona o lobo al que otros apoyan y sirven. Supone saber qué decir y cómo decirlo para que la gente que luche contigo haga lo que quieres que hagan. Es decir, Liderazgo tiene menos que ver con manipular a los demás y más con mostrarte como el tipo de persona a la que quieren seguir. Los buenos líderes saben cuándo hacer sugerencias, cuándo ladrar las órdenes… y cuándo predicar con el ejemplo.

- • Novato: Capitán de tu equipo de fútbol en el instituto.
- •• Ejercitado: Cuando hablas, otros te escuchan.
- ••• Competente: Podrías ser un buen gerente o un director ejecutivo.
- •••• Experto: Eres un alfa natural de cualquier manada a la que te unas y los demás aceptan tu autoridad con facilidad.
- ••••• Maestro: Podrías liderar a toda la Nación Garou contra el Wyrm.

Poseído por: Alfas de Manada, Ejecutivos, Oficiales Militares, Philodox, Políticos.

Especialidades: Abierto, Convincente, Militar, Motivación, Preparación para el Combate.

Pelea

Pelea es el bello arte de hacer daño a otra gente sólo con tus armas naturales. Para los humanos, esto implica puñetazos, patadas, codazos, etc. Para un hombre lobo, también cubre los poderosos dientes y garras de sus Formas no humanas. Pelea refleja tanto la experiencia del personaje en peleas reales como cualquier forma de entrenamiento en artes marciales. Los luchadores experimentados necesitan ser despiadados y brutales, y estar dispuestos a luchar aunque pierdan dientes y se rompan huesos para conseguir que el otro sea el primero en caer.

- • Novato: Participaste en algunas peleas en el recreo.
- •• Ejercitado: Puedes arreglártelas en una trifulca de bar.
- ••• Competente: Te has metido en unas cuantas peleas y has resultado ganador.
- •••• Experto: Serías un serio competidor del circuito de Artes Marciales Mixtas.
- ••••• Maestro: Eres un arma mortífera en tu Forma Ho-

mínido; en Crinos puedes luchar en una guerra y esperar ganar.

Poseído por: Hombres lobo, Instructores de Defensa Personal, Matones, Policía, Soldados.

Especialidades: Artes Marciales sin Armas (Judo, Karate, Tae Kwon Do, etc.), Boxeo, Kailindo, Lucha Libre, Pelear Sucio.

Subterfugio

Subterfugio implica esconder tus motivos y aparentar algo distinto. Si puedes imaginarte qué es lo que otra persona quiere, puedes retorcerlo para que resulte una ventaja. Este Rasgo define tu talento para la intriga, el doble juego, el timo y, simplemente, la mentira. Los personajes con alto Subterfugio son maestros encontrando gente que quiere algo a cambio de nada y dándoles nada a cambio de algo, sabiendo exactamente qué decir para alcanzar sus propios objetivos.

• Novato: Puedes hacer pasar una mentira piadosa por verdad.

•• Ejercitado: Podrías ser un artista del flirteo.

••• Competente: Puedes conseguir que los criminales más reincidentes sean declarados "no culpables".

•••• Experto: Podrías ser un timador con gran éxito o un agente doble.

••••• Maestro: Nunca sabrán que fuiste tú.

Poseído por: Abogados, Políticos, Timadores, Uktena, Vampiros.

Especialidades: El Gran Golpe, Inocencia Fingida, Mentiras Piadosas, Seducción.

Talento Afición

Esta categoría abarca todo que el Narrador estime que se ha aprendido de forma básicamente autodidacta y sea por lo general más práctico que intelectual. Los Narradores deberían revisar la lista de Talentos existentes para determinar si una actividad concreta ya entra dentro de una de éstas (por ejemplo, Seducción e Intriga serían ambas Especialidades de Subterfugio).

• Novato: Conoces lo básico.

•• Ejercitado: Los fundamentos son fáciles, has pasado algo más avanzado.

••• Competente: Otros practicantes reconocen que ya no eres un aficionado.

•••• Experto: Estás familiarizado con los matices y aplicaciones de tu Talento.

••••• Maestro: Otros practicantes te piden conocimiento en áreas complicadas de tu Talento.

Aficiones sugeridas: Adivinación, Alternar, Diplomacia, Gorronear, Negociación.

Técnicas

Las Técnicas son Habilidades aprendidas como resultado directo del entrenamiento y la instrucción. Nadie se levanta un día *sabiendo* cómo conducir un coche, por ejemplo; todo conductor necesita algo de práctica antes de conducir por la autopista. Si intentas realizar una acción que implique una Técnica en la que no tienes puntos, tu dificultad aumenta en uno. Blandir una espada es más difícil de lo que parece en televisión.

Armas de Fuego

Un personaje con la Técnica Armas de Fuego sabe cómo matar usando armas de fuego. Clavar un klaive en la espalda de un director ejecutivo manchado por el Wyrm es una clara invitación a que la policía investigue, pero volarle la cabeza en un cajero automático puede parecer simplemente otro atraco que salió mal. Esta Técnica representa un amplio conocimiento y familiaridad con todo tipo de armas de fuego, desde una carabina de aire comprimido a una ametralladora pesada. El personaje puede limpiar, reparar, reconocer y disparar con bastante precisión casi cualquier tipo de arma pequeña con la que se encuentre, aunque esto no se extiende a la artillería o a los cañones de un tanque (que están incluidos en una Técnica Profesional especializada).

• Novato: Tienes permiso de caza.

•• Ejercitado: Sueles salir satisfecho del campo de tiro.

••• Competente: Has estado en un tiroteo y sabes cómo manejarte con muchas armas.

•••• Experto: Lo más probable es que hayas estado en muchos tiroteos y podrías trabajar como asesino a sueldo.

••••• Maestro: Tan pronto como hueles un engendro del Wyrm, echas mano a tu arma antes de recordar tus garras.

Poseído por: Cazadores, Criminales, Policía, Soldados, Supervivencialistas.

Especialidades: Armería, Disparos de Exhibición, Pistolas, Puntería, Rifles, Subfusiles.

Artesanía

La Habilidad Artesanía incluye la habilidad de un personaje para crear o arreglar cosas con sus manos. Artesanía le permite trabajar en campos como la carpintería, el trabajo con cuero, los textiles o incluso una pericia mecánica como la reparación de automóviles. Artesanía es especialmente útil para los hombres lobo que quieren hacer Fetiches. Después de todo, es más fácil convencer a un espíritu de que entre en un recipiente bien hecho. Un jugador siempre debe escoger una Especialidad en Artesanía, aunque el personaje tenga menos de cuatro puntos en esta Técnica.

• Novato: Puedes crear algo básico, pero no atractivo o funcional.

•• Ejercitado: Estás desarrollando tu propio estilo.

••• Competente: Puedes vender con confianza tus creaciones y obtener un cierto beneficio.

•••• Experto: Escribes libros en tu campo de experiencia.

••••• Maestro: Eres uno de los grandes maestros artesanos en el campo que has escogido.

Poseído por: Armeros, Artesanos, Artistas, Diseñadores, Inventores, Theurge.

Especialidades: Carpintería, Dibujo/Pintura, Escultura, Metalurgia, Reparación de Automóviles, Tallar, Tejer.

Conducir

La Técnica Conducir abarca la familiaridad con los coches y vehículos relacionados. La dificultad de una tirada de Conducir puede aumentar o disminuir dependiendo del terreno y la familiaridad del personaje con el vehículo. Haber llevado a su manada en su ranchera en un viaje por carretera no sirve de ayuda cuando se está persiguiendo el horizonte a 240 kilómetros por hora en un Porsche nuevo, y tampoco es de ayuda cuando el único vehículo para escapar es una motocicleta.

- • Novato: Puedes conducir con transmisión automática.
- •• Ejercitado: Prefieres conducir con cambio manual, y un V6 es tu mejor amigo.
- ••• Competente: Puedes conducir un vehículo de 18 ruedas en largos recorridos.
- •••• Experto: Eres lo suficientemente bueno como para ser piloto de NASCAR, o puedes hacer que un tanque haga lo que quieras.
- ••••• Maestro: Si tiene motor, puedes hacerlo cantar.

Poseído por: Anfitriones de Espectáculos de Automóviles, Camioneros, Pilotos de Carreras, Taxistas.

Especialidades: Alta Velocidad, Motocicletas, Todo Terreno, Tráfico Intenso.

Etiqueta

Etiqueta es la Habilidad de ser agradable con la gente, independientemente de lo que pienses de ellos. En parte se trata de las buenas formas y las sutilezas sociales, pero también es útil para la parte más delicada de la diplomacia, pues permite saber cuándo regatear y qué hacer cuando en una situación hay más cuchillos que en el sótano de un asesino en serie. Aunque un personaje comprenda la cultura en la que fue criado, el Narrador puede aumentar la dificultad a superar si se enfrenta a tradiciones y costumbres que no son las suyas.

- • Novato: Sabes cuándo hablar y cuándo callarte y escuchar.
- •• Ejercitado: Has estado en eventos de esmoquin y de frac.
- ••• Competente: No parpadeas cuando te encuentras con un tenedor de ostras en una cena formal.
- •••• Experto: Encajarías a la perfección en una cena con la realeza.
- ••••• Maestro: Con la gente adecuada a la mesa, puedes acabar guerras... o comenzarlas.

Poseído por: Colmillos Plateados, Diplomáticos, Ejecutivos, Miembros de la Alta Sociedad.

Especialidades: Alta Sociedad, Consejos, Grandes Negocios, Tribal.

Interpretación

La Técnica Interpretación abarca la capacidad del personaje para las artes interpretativas, incluyendo cantar, bailar, actuar y la música. Conoce la historia de su arte y tiene un amplio repertorio de piezas que puede interpretar de una variedad de períodos históricos. Esta Técnica combina aptitudes técnicas con la habilidad de enganchar a la audiencia y de mantenerla embelesada con el espectáculo. Un jugador siempre debe escoger una Especialidad en Interpretación, incluso si el personaje tiene menos de cuatro puntos en esta Técnica.

- • Novato: Cantas en un coro de iglesia o sueles acudir a *jam sessions*.
- •• Ejercitado: Eres un habitual del circuito de clubes y tus vídeos *online* tienen un gran seguimiento.
- ••• Competente: Puedes conseguir actuaciones la mayoría de noches y te han llamado para una película o un contrato discográfico.
- •••• Experto: Eres una celebridad regional que fácilmente podría serlo a nivel nacional.
- ••••• Maestro: La gente hablará de tu talento mucho después de tu muerte.

Poseído por: Actores, Bailarines, Cantantes, Galliard, Músicos.

Especialidades: Actuar, Aullar, Bailar, Cantar, Ópera, Rock and Roll, Solos de Guitarra.

Latrocinio

La Técnica Latrocinio conlleva familiaridad con las herramientas y técnicas de los criminales profesionales. Puedes abrir cerraduras, falsificar documentos, reventar cajas fuertes, hacer puentes a vehículos, allanar lugares y realizar timos de trilero. Latrocinio no sólo abarca superar sistemas de seguridad y robar carteras, también se usa para establecer una seguridad "inquebrantable", advertir carteristas y deducir por dónde entraron los ladrones. Esta Técnica no incluye la falsificación informática o sistemas de seguridad avanzados como la videovigilancia o los sistemas de alarma; éstos están incluidos en los Conocimientos Informática y Tecnología, respectivamente.

- • Novato: Puedes abrir un candado.
- •• Ejercitado: Puedes vivir del trile (hasta que la policía se entere).
- ••• Competente: Puedes abrir la mayoría de las cajas fuertes si tienes tiempo suficiente.
- •••• Experto: Puedes "retocar" un pasaporte o identificación.
- ••••• Maestro: Estás esperando el día en el que se den cuenta de que les dejaste las Joyas de la Corona falsas.

Poseído por: Asesores de Seguridad, Ladrones, Magos Callejeros, Policía, Ragabash, Timadores.

Especialidades: Abrir Cerraduras, Carterismo, Distraer la Atención, Forzar Cajas Fuertes, Puentear.

Pelea con Armas

Pelea con Armas, la contrapartida de Pelea y Armas de Fuego, implica luchar a corta distancia con un arma. Un maestro de Pelea con Armas puede usar con la misma facilidad una espada, una lanza, un bastón o una estaca de madera. Los hombres lobo usan esta Técnica para luchar con klaives, espadas Fetiche de plata. Abarca las armas de todo el mundo, como las *tonfa*, los *kukri* y los *shotels*. Aunque el armamento moderno y las armas naturales de los Garou pueden dejar Pelea con Armas aparentemente anticuada, los cuchillos no se quedan sin munición y un garrote pesado no induce el Delirio.

- • Novato: Puedes sujetar un cuchillo con confianza.
- •• Ejercitado: Has estado en peleas callejeras y has sobrevivido.
- ••• Competente: Podrías dirigir un equipo de esgrima universitario.
- •••• Experto: En tus manos cualquier cosa es un arma mortífera.
- ••••• Maestro: Tienes una amplia reputación como oponente extremadamente peligroso con cualquier arma.

Poseído por: Ahroun, Artistas Marciales, Matones, Miembros de Bandas, Policía.

Especialidades: Armas Improvisadas, Espadas, Lanzas, Klaives.

Sigilo

Sigilo permite al personaje evitar ser visto u oído mientras se mueve a través de cobertura y entre las sombras, ocultándose entre la multitud o siguiendo a alguien de camino a casa. La mayoría de usos de Sigilo son tiradas enfrentadas contra la Percepción + Alerta de alguien, en la cual quien saque más éxitos gana. El Narrador debería tener en cuenta que ocultarse en un bosque es muy diferente de hacerlo en un callejón urbano. Sigilo también se usa para ocultar objetos, sea en la propia persona cuando está siendo cacheada o en el entorno.

- • Novato: Puedes ocultarte en la oscuridad absoluta.
- •• Ejercitado: Sabes cómo pegarte a las sombras cuando te mueves.
- ••• Competente: Tienes pocas dificultades siguiendo a tu presa sin ser visto.
- •••• Experto: Ni las hojas secas ni las ramitas delatan tu posición.
- ••••• Maestro: Si no quieres ser visto, es como si fueses invisible.

Poseído por: Asesinos, Cazadores, Francotiradores, Ladrones de Coches, Ragabash.

Especialidades: Avanzadilla, Multitudes, Ocultar Objetos, Seguir a Alguien, Urbano.

Supervivencia

Los personajes que estén especializados en Supervivencia pueden vivir de la tierra sin apenas suministro de comida, agua o refugio. Esta Técnica abarca todas esas cosas esenciales, al igual que rastrear, encender fuego, orientarse por territorio peligroso y determinar qué comidas son seguras y cuáles son mortalmente venenosas. Los Lupus tienen una ventaja sobre otros Garou con esta Técnica, ya que abarca muchas de las tareas necesarias para sobrevivir en una manada de lobos. El Narrador debería tener en cuenta que los personajes en zonas salvajes no pueden tirar más dados en Sigilo de los que tengan en Supervivencia.

- • Novato: Has ido a un campamento de exploradores.
- •• Ejercitado: Puedes identificar bayas y setas comestibles.
- ••• Competente: Puedes seguir rastros de animales y orientarte con herramientas improvisadas.
- •••• Experto: Te satisface vivir en la naturaleza durante meses.
- ••••• Maestro: Podrían abandonarte desnudo en la Antártida y todavía te las apañarías.

Poseído por: Cazadores, Entusiastas del Aire Libre, Exploradores, Guardabosques, Lupus, Scouts.

Especialidades: Buscar Comida, Entornos Específicos (Ártico, Desierto, etc.), Poner Trampas, Rastrear.

Trato con Animales

Los humanos piensan y se comportan de forma diferente a otros animales. Requiere un tacto especial tratar con otras criaturas, especialmente si están heridas o asustadas. Una persona (o un hombre lobo) con Trato con Animales sabe cómo hablar con ellos y moverse para ganarse su confianza. Sin él, incluso a los hombres lobo Homínidos les cuesta tratar con animales que puedan sentir su Rabia. Trato con Animales también es necesario para entrenar animales y para trabajar con ellos (como guiar una recua de mulas).

- • Novato: Sabes cómo comportarte con animales domesticados.
- •• Ejercitado: Has domesticado cachorros y los has entrenado de forma básica.
- ••• Competente: Puedes entrenar animales para trabajos especializados como el pastoreo o la detección de drogas.
- •••• Experto: Puedes enseñar a la mayoría de animales trucos y rutinas complejas.
- ••••• Maestro: Puedes entrenar animales salvajes para realizar tareas muy complejas.

Poseído por: Dueños de Mascotas, Entrenadores de Animales, Granjeros, Veterinarios.

Especialidades: Animales de Granja, Animales Salvajes, Caballos, Cetrería, Entrenamiento en Ataque, Grandes Felinos, Perros.

Técnica Profesional

Esta categoría abarca cualquier cosa que el Narrador determine que es una Habilidad que se enseña y se aplica principalmente de manera activa. Los Narradores deberían comprobar primero la lista de las Técnicas existentes para determinar si una tarea particular puede tener cabida dentro de una de ellas (por ejemplo, Rastrear sería una Especialidad de Supervivencia).

- • Novato: Eres un aprendiz.
- •• Ejercitado: Comprendes bien los conceptos básicos.
- ••• Competente: Podrías ganarte la vida, aunque no amasar una fortuna, haciendo lo que haces.
- •••• Experto: Conoces los usos más esotéricos de tu Técnica y rara vez fallas.
- ••••• Maestro: Eres una autoridad reconocida en el campo que has escogido.

Técnicas Profesionales sugeridas: Arquería, Cocinar, Demoliciones, Escapismo, Juegos de Azar, Meditación, Pilotaje de Aviones.

Conocimientos

Los Conocimientos se desarrollan mediante el tiempo empleado aprendiendo en clase, tutorías privadas o un riguroso estudio autodidacta. Al estar más centrados en lo que tu personaje sabe que en lo que hace, los Conocimientos normalmente están relacionados con el uso de Atributos Mentales. Los Lupus suelen tener menos Conocimientos que los personajes Homínidos, no porque sean menos inteligentes, sino porque es menos probable que hayan pasado varios años de escolarización obligatoria. Si un personaje no tiene ningún punto en un Conocimiento, no puede hacer una tirada relacionada con él. Aunque pueda resultar extraño, la mayoría de lo que se considera "cultura general" directamente no necesita una tirada, al igual que alguien que tenga la Técnica Conducir no necesita realizar una tirada para conducir hasta el supermercado.

Academicismo

El Conocimiento Academicismo representa la educación del personaje en humanidades: literatura, historia, arte, filosofía, lingüística y otras materias que normalmente se incluyen bajo el estandarte de las "artes liberales". Un alto nivel de Academicismo indica un conocimiento muy amplio en muchos de estos campos, junto a una mayor pericia en uno en particular. Un jugador siempre debe elegir una Especialidad en Academicismo aunque su personaje tenga menos de cuatro puntos en este Conocimiento.

- • Estudiante: Estás seguro de que a Enrique VIII le gustaban las señoritas.
- •• Licenciado: Puedes citar a los clásicos de la literatura, identificar los grandes movimientos culturales y comprender la variación de las lenguas con el tiempo.
- ••• Posgraduado: Podrías conseguir que te publiquen un artículo sobre tu especialidad.
- •••• Doctorado: Cuando dicen que escribiste un libro sobre ese tema, no es una metáfora.
- ••••• Erudito: En tu campo, eres una de las máximas autoridades.

Poseído por: Blogueros de Actualidad, Estudiantes de Arte, Historiadores, Literatos, Profesores.

Especialidades: Ética, Lingüística, Metafísica, Postestructuralismo, Sumeria, Teoría del Color.

Ciencias

Básicamente, Ciencias implica desarrollar hipótesis y ponerlas a prueba a través del método científico. Este Conocimiento abarca las "ciencias duras" y los campos relacionados: de la biología y la química a campos más abstractos como las matemáticas. Permite al personaje desarrollar teorías y comprobarlas a través de la experimentación, y aplicar lo que sabe a los problemas diarios. Un jugador siempre debe escoger una Especialidad en Ciencias, incluso si su personaje tiene menos de cuatro puntos en este Conocimiento.

- • Estudiante: Comprendes las teorías y leyes básicas de tu campo.
- •• Licenciado: Comprendes tu campo lo suficientemente bien como para aplicarlo a tu vida.
- ••• Posgraduado: Podrías enseñar ciencia en un instituto.
- •••• Doctorado: Estás investigando activamente y haciendo avanzar el conocimiento en tu campo.
- ••••• Erudito: Tienes al comité del Premio Nobel por la línea dos.



Poseído por: Estudiantes, Ingenieros, Inventores, Investigadores, Pilotos, Técnicos.

Especialidades: Astronomía, Biología, Experimentos, Física, Matemáticas, Química, Teoría.

Informática

Informática define la habilidad del personaje para operar y programar computadoras, desde las tradicionales computadoras de sobremesa y portátiles a los *smartphone* y las tabletas. También se asume que un personaje con este Conocimiento tiene una familiaridad general con Internet, incluyendo el uso de buscadores y recursos de investigación *online*. A niveles altos, puede programar *software* y crear webs falsas convincentes, e incluso puede utilizar las vulnerabilidades de un sistema para introducirse en redes seguras.

- • Estudiante: Te sientes a gusto con un *smartphone* o con una interfaz tradicional de apuntar y cliquear.
- •• Licenciado: Estás familiarizado con la mayoría de sistemas operativos y aplicaciones, y no te asustas ante una consola de comandos.
- ••• Posgraduado: Puedes desarrollar páginas web, escribir *software* personalizado y proveer de soporte técnico al resto de tu manada.
- •••• Doctorado: Podrías llevar una vida cómoda como consultor.
- ••••• Erudito: Estás en el buen camino para crear el próximo bombazo que rivalizará con Google o con el iPhone.

Poseído por: Estudiantes, Oficinistas, Periodistas de Tecnología, Programadores, Soporte Técnico.

Especialidades: Búsquedas en Internet, Edición de Vídeo, Lenguajes de Programación, Manipulación Fotográfica, Programación.

Enigmas

El Conocimiento Enigmas describe la habilidad del personaje para resolver problemas lógicos, puzles y misterios. Los personajes con este Conocimiento unen información, datos de cultura general y corazonadas para resolver adivinanzas de todo tipo. Es especialmente útil cuando tratas con espíritus que no comparten los marcos de referencia de un hombre lobo. Una elevada puntuación de Enigmas puede llevar a un personaje a aplicar el pensamiento lateral a todo tipo de problemas, desde crear códigos y señales para que su manada pueda hablar en secreto a rivalizar en astucia con el ladino villano.

- • Estudiante: Resuelves el crucigrama del New York Times cada día.
- •• Licenciado: Puedes resolver una historia policíaca varios capítulos antes de que acabe.
- ••• Posgraduado: Eres quien habitualmente resuelve los acertijos en tu manada y estás acostumbrado a hablar con espíritus taimados.
- •••• Doctorado: Reconoces cuando tu punto de partida es erróneo y luego desarrollas el razonamiento hasta la conclusión correcta.
- ••••• Erudito: Los misterios y los problemas filosóficos profundos te plantean poca dificultad.

Poseído por: Ancianos Sabios, Equipos de Concursos, Fanáticos del Misterio, Místicos, Theurge.

Especialidades: Antiguos Misterios, Cosas que Se Supone que los Hombres Lobo No Deberían Saber, Pensamiento Lateral, Problemas Lógicos.

Investigación

Investigación une la evidencia física, las declaraciones de testigos y los hallazgos fortuitos para crear algo coherente que revele al personaje qué pasó en realidad. Un personaje con una Investigación alta puede distinguir un asesinato de un accidente e investigar hasta resolver robos y secuestros. Este Conocimiento también cubre los procedimientos forenses generales, como tomar huellas, trazar trayectorias de balas y calcular la hora de la muerte. Ten en cuenta que Investigación tiene su raíz enteramente en la evidencia y la declaración de testigos, las proezas de deducción habituales en los detectives de la televisión forman parte de Enigmas.

- • Estudiante: Sabes cómo hacer una búsqueda en la red para saber lo que quieres.
- •• Licenciado: Puedes encontrar fallos en el caso de un policía novato.
- ••• Posgraduado: Podrías ganarte la vida como detective.
- •••• Doctorado: El FBI quiere que trabajes para ellos.
- ••••• Erudito: No hay ninguna pista que se te escape.

Poseído por: Acosadores, Aficionados a los Misterios, Agentes Especiales, Detectives, Policías, Reporteros.

Especialidades: Balística, Búsquedas, Búsquedas por Internet, Ciencia Forense, Evidencia, Huellas Digitales.

Leyes

El Conocimiento Leyes abarca la familiaridad del personaje con los procedimientos de los cuerpos de seguridad y los códigos legales, tanto en la jurisdicción humana como entre los Garou. Cuando un personaje tiene problemas con la policía, necesita este Conocimiento para salir del embrollo legal, y cuando una manada está acusada de romper la Letanía, su Philodox necesita saber cómo es probable que reaccione su clan. Más que eso, muchos Philodox aprenden los códigos que han crecido en torno a la Letanía y los castigos apropiados para los crímenes contra la Nación Garou.

- • Estudiante: Conoces las bases del sistema legal y puedes citar la Letanía mientras duermes.
- •• Licenciado: Podrías pasar el examen de acceso a la abogacía o castigar a hombres lobo por infracciones menores de la Letanía.
- ••• Posgraduado: Eres un abogado muy buscado o un experto local en Ley Garou.
- •••• Doctorado: Podrías ser juez o el Captor de la Verdad de tu clan.
- ••••• Erudito: Cuando emites un fallo judicial, la ley cambia para estar de acuerdo a tu resolución.

Poseído por: Abogados, Detectives, Escritores de Novelas Policiacas, Jueces, Philodox.

Especialidades: Campo Humano (Penales, Responsabilidad Civil, etc.), Castigos Adecuados, Rupturas de la Letanía.

Medicina

Medicina es el estudio de cómo funciona el cuerpo humano y cómo arreglarlo cuando está mal. Este Conocimiento abarca campos que incluyen la anatomía, la fisiología, la farmacología y los primeros auxilios. Los personajes con este Conocimiento pueden diagnosticar y tratar enfermedades y lesiones, además de cuidar a lobos y otros animales, aunque su experiencia no será tan específica como la de un veterinario a menos que escojan una Especialización en Veterinaria. En lo que respecta a farmacología, Medicina abarca tanto sustancias legales como ilícitas que pueden ser usadas para ayudar o herir.

- • Estudiante: Conoces el RCP y das primeros auxilios en tu oficina.
- •• Licenciado: Estás en el curso preparatorio para el ingreso en medicina o eres paramédico.
- ••• Posgraduado: Podrías ser médico de familia con los documentos adecuados.
- •••• Doctorado: Sí, *eres* neurocirujano.
- ••••• Erudito: Eres uno de los grandes sanadores de tu generación.

Poseído por: Doctores en Medicina, Enfermeras, Estudiantes de Medicina, Paramédicos, Theurge.

Especialidades: Farmacología, Fisiología Garou, Medicina de Emergencia, Neurología, Patología Forense, Tratamiento contra Venenos.

Ocultismo

El personaje tiene un conocimiento básico en la vasta área de lo oculto. Sabe algo sobre (pero no limitado a) fenómenos psíquicos, tarot, varios sistemas de magia y misticismo en general. Este Conocimiento no proporciona hechos probados, ya que la reserva de información con la que trabaja procede del folclore y los cuentos humanos. Es posible que un personaje con un Ocultismo alto sepa más sobre los vampiros que un adolescente que haya leído una novela de *Crepúsculo*, pero no sabe nada sobre los auténticos secretos de las Sanguijuelas, aunque puede ser capaz de deducir qué es claramente falso.

- • Estudiante: Has escrito un blog sobre fenómenos forteanos y echas las cartas de tarot los fines de semana.
- •• Licenciado: Has deducido algunas verdades y has averiguado algunos secretos del mundo de los espíritus.
- ••• Posgraduado: Puedes hacer estimaciones fundamentadas sobre la veracidad de cualquier nueva información.
- •••• Doctorado: Puedes diferenciar las historias fiables de los tabloides sensacionalistas.
- ••••• Erudito: Conoces verdades que podrían quebrar una mente débil.

Poseído por: Adivinos, Ocultistas, Seguidores de la Nueva Era, Supersticiosos, Theurge.

Especialidades: Brujería, Conocimiento Tradicional de los Garou, Fantasmas, Maldiciones, Psicometría, Tarot.

Rituales

Los rituales son una parte importante de la vida de un hombre lobo. El comportamiento ritualista ayuda al hombre lobo a controlar su Rabia interior. Este Conocimiento permite al personaje conocer las tradiciones, misterios y ceremonias de los Garou, incluyendo cómo participar en los Ritos más frecuentes y cómo comportarse correctamente ante los Ancianos y líderes. Algunos rituales de los hombres lobo son más que un comportamiento formalizado: invocan ancestrales magias espirituales en pos de un poderoso efecto. Un personaje no puede aprender un Rito de nivel más alto que su puntuación en Rituales.

- • Estudiante: Has visto de cerca cierta cantidad de Ritos.
- •• Licenciado: Sabes cómo comportarte en los Consejos Tribales.
- ••• Posgraduado: Otras Tribus te invitan para que asistas a sus consejos.
- •••• Doctorado: Incluso los Danzantes de la Espiral Negra conocen y respetan tu conocimiento.
- ••••• Erudito: Has emprendido búsquedas en la Umbra para desarrollar nuevos Ritos.

Poseído por: Algunos Parientes, Garou, Razas Cambiantes.

Especialidades: Castigo, Estacionales, Menores, Místicos, Muerte, Reconciliación, Renombre, Túmulo.

Tecnología

El Conocimiento Tecnología representa la capacidad general del personaje con la electrónica, el *hardware* informático y cualquier cosa que necesite una comprensión de la electrónica moderna para funcionar; los aparatos mecánicos están incluidos en la Habilidad Artesanía. Si tiene un procesador, algunos transistores o un circuito integrado, o si es más electrónico que eléctrico, manipularlo es parte de Tecnología. Un personaje puede usar esta Habilidad para construir una computadora, entrar en un sistema de seguridad, reparar un teléfono o piratear una radio de onda corta. Un jugador siempre debe escoger una Especialidad en Tecnología, incluso si su personaje tiene menos de cuatro puntos en este Conocimiento.

- • Estudiante: Puedes hacer reparaciones y modificaciones simples.
- •• Licenciado: Puedes ganarte la vida reparando computadoras.
- ••• Posgraduado: Puedes diseñar equipamiento nuevo para conseguir un objetivo específico.
- •••• Doctorado: Con una navaja y un soldador podrías poner el mundo a tus pies.

•••••	Erudito: Vas a revolucionar el mundo con alguna de tus invenciones… o ya lo has hecho.

Poseído por: El Chico del Cable, Científicos, Contratistas de Seguridad, Ingenieros, Moradores del Cristal.

Especialidades: Chapuzas, Computadoras, Comunicaciones, Espionaje Industrial, Seguridad, Telecomunicaciones.

Conocimiento Experto

Éste es un Conocimiento cajón de sastre, muy parecido al Talento Afición y a Técnica Profesional. Un Conocimiento Experto es cualquier cosa que sea principalmente intelectual o mental en su naturaleza y que requiera estudio para ser aprendida. El Narrador debería examinar primero la lista de los Conocimientos existentes para determinar si un campo de experiencia concreto podría entrar en uno de ellos (por ejemplo, Ciencia Forense sería una Especialidad de Investigación).

•	Estudiante: Has leído algunos libros o recibido clases nocturnas.

••	Licenciado: Tienes estudios en tu campo.

•••	Posgraduado: Conoces bien qué se ha escrito sobre una materia y podrías tener un título en ella.

••••	Doctorado: Haces descubrimientos propios de forma regular y puedes publicarlos para otros especializados en tu campo.

•••••	Erudito: Conoces los misterios ocultos de tu campo y estás en la vanguardia de los nuevos desarrollos.

Conocimientos expertos sugeridos: Arqueología, Conocimiento Regional, Cosmología, Psicología, Saber Popular sobre el Wyrm.

Trasfondos

Estos Rasgos describen ventajas especiales que un personaje obtiene por nacimiento, oportunidad o determinadas circunstancias. Cuando escojas Trasfondos, asegúrate de detallar qué, por qué y cómo. ¿Qué hiciste para ganarte la confianza de tus Aliados? ¿Por qué has heredado un Fetiche en vez de que lo hiciera otra persona? ¿Cómo se manifiesta tu Pura Raza? ¿Qué parentesco tienes con tu Parentela?

Los Trasfondos suelen utilizarse en solitario, aunque a veces se usan en conjunción con un Atributo: Astucia + Recursos para mantener el flujo de dinero durante una recesión o Manipulación + Aliados para convencer a tu amigo de que te acompañe en una misión que ponga en riesgo su vida.

La mayoría de los Trasfondos mejoran como resultado de los eventos en una historia: haces nuevos contactos, descubres nuevas partes del destino profetizado a tu manada o recibes un dinero caído del cielo. Como tal, no pueden aumentarse con puntos de Experiencia. Los Trasfondos de Destino y Tótem son las excepciones a esta regla: la única manera de mejorarlos es mediante puntos de Experiencia.

Algunos Trasfondos pueden "compartirse" entre los hombres lobo de una manada. Para más información ver "Compartir Trasfondos" en la pág. 140.

Trasfondos desaconsejados y restringidos

Algunas Tribus tienen restricciones respecto a los Trasfondos que puede adquirir un personaje durante su creación. Estas restricciones pertenecen a dos categorías: Trasfondos desaconsejados (como Contactos y Recursos para los Wendigo o Mentor para los Moradores del Cristal) y Trasfondos restringidos, como Ancestros y Pura Raza para los Moradores del Cristal o el requisito de comprar tres puntos en Pura Raza de los Colmillos Plateados. Normalmente, los Trasfondos desaconsejados son de carácter social y los restringidos de naturaleza sobrenatural.

Los Trasfondos desaconsejados son, en esencia, muy infrecuentes: aunque la mayoría de Roehuesos no tienen Recursos, cualquiera que compre un boleto puede ganar la lotería. Los Trasfondos desaconsejados pueden comprarse con puntos gratuitos durante la creación de personaje, aunque el Narrador está en su derecho de solicitar que no se compren, que cuesten el doble de puntos gratuitos o que estén limitados a sólo un punto o dos por personaje. Algunos grupos pueden preferir no aplicar estas restricciones en absoluto o mantenerlas, dependiendo de la Tribu, para que se adapten a su propia visión de la misma (si en tu crónica los Wendigo son menos aislacionistas, tiene sentido eliminar estas restricciones por completo, pero el mismo grupo todavía podría considerar que un Roehuesos rico está fuera de lugar).

Los Trasfondos restringidos están más unidos a la naturaleza de una Tribu; un Roehuesos con Pura Raza, por ejemplo, será el foco de atención de toda la Nación Garou (si ninguno de sus ancestros la tiene, ¿de dónde viene?). No pueden adquirirse sin el permiso *explícito* del Narrador. Dicho esto, el Narrador puede permitir que los personajes compren Trasfondos restringidos con puntos gratuitos (o que un Colmillo Plateado comience con menos de tres puntos de Pura Raza), pero sólo después de haberlo hablado con los jugadores y de asegurarse de que todo el mundo aprecia el impacto que semejante decisión tendrá. La historia del primer Morador del Cristal que contacta con sus Ancestros o el primer Roehuesos con Pura Raza es una excelente base sobre la que edificar toda una crónica.

Aliados

Los Aliados son gente que te ayuda y te apoya, ya sea por amor o por un interés común. Pueden ser familiares, amigos o incluso organizaciones que son amistosas contigo. Algunos Aliados tienen habilidades útiles (doctores, *hackers* y soldados, por ejemplo) mientras que otros tienen influencia en la comunidad, con contactos o recursos que puedes usar en tu beneficio. Aunque los Aliados te ayudan voluntariamente, sin coacción o coerción, no siempre están

disponibles para ofrecerte su apoyo; sólo pueden desatender sus propios asuntos por el bien de vuestra relación hasta cierto punto. Salvo en circunstancias excepcionales, tus Aliados no suelen saber que eres un hombre lobo (probablemente, ese conocimiento cambiaría la relación a peor), pero puede que sepan que tienes contactos y habilidades que la mayoría de gente no tiene, y acudirán a ti para pedirte favores. Después de todo, los amigos se ayudan unos a otros, ¿verdad?

Tienes una relación más cercana con tus Aliados que con tus Contactos: son tus amigos y te escucharán. Convencer a tu colega de pesca de que la refinería local está vertiendo residuos en un caladero puede hacer maravillas por tu causa cuando se trata de un ayudante en la oficina del gobernador. Por supuesto, ya que tus Aliados son más leales y directamente útiles que tus Contactos, también pueden pedir más a cambio. Pero tú ayudarías a tus colegas, ¿verdad?

Deberías determinar quiénes son tus Aliados al comienzo del juego, al igual que de qué los conoces. Quizá sean antiguos compañeros de armas o amigos de una sociedad medioambiental local. Quizá (si tu puntuación en Aliados es de 5 puntos) sea un antiguo compañero de cacerías del gobernador.

Aliados puede compartirse entre una manada.

- • Un aliado, de influencia y poder moderados (doctor o veterinario, activista local).
- •• Dos aliados, ambos de poder moderado (guardabosques del distrito, ayudante del comisario, bloguero popular).
- ••• Tres aliados, uno de ellos bastante influyente (editor de periódico, filántropo local).
- •••• Cuatro aliados, uno de ellos muy influyente (concejal, comandante de base militar).
- ••••• Cinco aliados, uno de ellos extremadamente influyente (alcalde, ayudante del senador).

Ancestros

La memoria ancestral en los humanos no es más que una pseudociencia sin sentido. Para los Garou, que pueden contactar con los espíritus de sus Ancestros, es un hecho de la vida. Muchos hombres lobo portan algo de la memoria de un Ancestro distante; algunos incluso permiten a sus antepasados poseer sus cuerpos.

Una vez por sesión de juego, el jugador de un Garou puede hacer una tirada con una reserva igual a su puntuación en el Trasfondo Ancestros (dificultad 8, o 10 si está intentando contactar con el espíritu de un Ancestro específico). Cada éxito permite al personaje aumentar cualquier Habilidad en uno para una única tirada de dados, incluso si no tiene puntos en esa Habilidad, y no sufre penalización por no poseerla. Por ejemplo, el joven Emil, criado en el llano, debe escalar un inmenso acantilado para acudir en ayuda de su manada asediada. Emil tiene Ancestros 4 y Atletismo 0. Invoca a sus antepasados para que lo guíen y el jugador de Emil tira cuatro dados a dificultad 8. Consigue tres éxitos. Emil contacta con su tatara-tatara-tatara tío abuelo Cragtamer, quien lo guía por la escarpada pared hasta la cima. Ahora, el jugador tiene una puntuación efectiva de Atletismo de 3 para hacer su tirada de escalar. Si el Garou tuviese Atletismo 2, entonces su reserva de dados efectiva sería 5. Todos los efectos permanecen durante el resto de la escena.

Aunque es más complicado ponerse en contacto con un Ancestro específico, un contacto con éxito aporta o un consejo útil o visiones precognitivas a discreción del Narrador.

Fracasar en una tirada de Ancestros puede indicar que el personaje se vuelve catatónico durante lo que queda de escena al estar abrumado por los recuerdos de cientos de vidas. Alternativamente, el espíritu Ancestro puede rechazar retirarse del cuerpo. Cuánto tiempo se quede el Ancestro depende del Narrador.

- • Tienes visiones breves y brumosas del pasado distante.
- •• Recuerdas caras y lugares de vidas pasadas tal como recuerdas aquéllos de tu tierna infancia.
- ••• Pones nombres a las caras de tus Ancestros.
- •••• Los Ancestros hablan contigo de forma regular.
- ••••• Tus Ancestros observan tus aventuras con interés y a menudo acuden a darte consejo.

Contactos

Los Contactos son la gente que has ido encontrando a lo largo de tu vida. Son conocidos, colegas de copas o amigos a los que no les importa decirte qué está pasando, pero que no recibirían una bala por ti. Además de la red de personajes a los que puedes timar o intimidar para conseguir información, tienes un puñado de contactos relevantes: gente en la que confías para que te provean de información sobre las materias que conocen. Deberías determinar un nombre y un ámbito de conocimiento para tus contactos importantes ya sea al comienzo del juego o según los vayas usando.

También tienes un número de contactos menores por la zona. No son tan amigables ni de fiar en un apuro, pero abarcan todo un abanico de áreas y puedes sobornarlos, intimidarlos o manipularlos para que te digan lo que necesitas saber. Para ponerte en contacto con un Contacto menor, haz una tirada usando tu puntuación de Contactos (dificultad 7). Cada éxito significa que has localizado a uno de tus Contactos menores. Ya que los Contactos principales son personas más cercanas (normalmente son buenos amigos), son más fáciles de encontrar.

Los Contactos se pueden compartir entre toda una manada.

- • Un contacto mayor.
- •• Dos contactos mayores.
- ••• Tres contactos mayores.
- •••• Cuatro contactos mayores.
- ••••• Cinco contactos mayores.

Destino

El Trasfondo Destino representa una profecía que acompañó tu nacimiento o la creación de tu manada. Un Destino es siempre algo significativo, pero es tan posible que sea oscuro e infame como glorioso. En estos tiempos del Apocalipsis, los Garou no pueden permitirse sacrificar ni a un solo guerrero, sin importar cómo de oscuros sean los portentos que lo rodeen. Sin embargo, precisamente los que tienen destinos terribles a menudo resultan ser algunos de los más grandes Garou, quizá porque tratan con todas sus fuerzas de desafiar ese destino. Algunos incluso consiguen tener éxito.

Además de la fama o infamia que te reporten estas profecías, una vez por sesión puedes usar este Trasfondo para añadir éxitos a cualquier tirada que hayas fallado o en la que hayas obtenido menos éxitos de los requeridos. El jugador tira su puntuación en este Trasfondo (dificultad 8) y añade cualquier éxito a los conseguidos en la tirada fallida original. Si esto significa que la acción tiene éxito, el jugador debería describir qué evento fortuito le ha permitido conseguirlo. Si el Narrador siente que las acciones del jugador van contra lo que está destinado a hacer, puede escoger no permitir el uso de este Trasfondo.

Cuando Destino es compartido entre toda la manada, cada miembro puede invocar este Trasfondo una vez por sesión de juego. Si la acción fallida afecta de alguna forma a toda la manada, el jugador entonces puede utilizar la mayor puntuación individual de Destino de la manada. Si el personaje está actuando en solitario, el jugador sólo puede usar la menor puntuación individual de Destino de la manada (con un mínimo de uno). En una manada que comparta Destino, cualquier personaje puede aumentar su Destino personal con puntos de Experiencia, como sucede con el Trasfondo Tótem. Sin embargo sólo se puede aumentar hasta el nivel más alto de Destino de la manada; si ningún miembro de la manada empieza con más de tres puntos de Destino, ningún miembro podrá comprar nunca Destino a cuatro o cinco puntos.

Las manadas tienden a obtener profecías de mayores proporciones que las de los individuos. Esto no es sólo porque una manada pueda ostentar un poder mayor que un único hombre lobo, sino también porque los Garou tienden a ver los logros de una manada como más legítimos que los de una única persona. Para propósitos de interpretación, considera el Destino de la manada igual al del miembro con mayor puntuación de la misma.

Destino puede compartirse entre toda una manada.

• Tu manada estará envuelta en un evento que os hará conocidos en toda la Nación Garou. Sin embargo, por ahora sólo los miembros de tu clan conocen esta profecía.

•• Tu manada será la causa de un evento que tendrá un fuerte impacto en vuestro clan, como la destrucción de un viejo enemigo o un Garou muy admirado. Puede que los Garou de la ciudad o de toda la zona geográfica en la que resides conozcan tu Destino.

••• Tu manada será responsable de un evento que tendrá impacto en los hombres lobo de todo el continente, quizá salvar (o destruir) un Túmulo sin ayuda. Cualquier Garou de tu hemisferio podría tener conocimiento de esta profecía.

•••• Las acciones de tu manada afectarán a toda la Nación Garou, como la derrota de un gran enemigo del Wyrm o una masacre de docenas de Garou. Quizá haya un Cachorro o dos que no hayan oído hablar de tu Destino, pero no cuentes con ello.

••••• Tu manada o tú seréis un factor decisivo en el destino del Apocalipsis de una forma u otra. No hay un sólo Cachorro que no haya oído hablar de él.

Fetiche

Posees un Fetiche: un objeto físico en el que un hombre lobo ha imbuido un espíritu. Éste concede cierta cantidad de poderes al Fetiche, por lo que son bastante importantes para los Garou. Este tipo de objetos son valiosos y otros hombres lobo (u otros seres sobrenaturales) pueden codiciarlos. En la pág. 221 se presenta una serie de ejemplos de Fetiches.



- • Posees un Fetiche de nivel uno.
- •• Posees un Fetiche de nivel dos o dos de nivel uno.
- ••• Posees uno o más Fetiches hasta un total de tres niveles.
- •••• Posees uno o más Fetiches hasta un total de cuatro niveles.
- ••••• Posees uno o más Fetiches hasta un total de cinco niveles.

Herencia Espiritual

Los Garou son criaturas de dualidad, divididos entre el hombre y el lobo, y entre la carne y el espíritu. Comparten una afinidad con el mundo espiritual, pero algunos tienen una conexión más fuerte que otros. Por alguna razón, quizás un lazo ancestral con una familia de espíritus, ciertos tipos de espíritus reaccionan de forma más positiva a ti que otros. Ésta no es necesariamente una relación amistosa: los espíritus pueden tenerte miedo y respetarte, maravillarse contigo o tener un sentido del deber hacia ti. Sin importar la naturaleza de la relación, la probabilidad de que un grupo de espíritus colabore contigo es mayor.

Cuando escojas este Trasfondo, elige un tipo de espíritu. Ejemplos de posibles grupos son los espíritus animales, espíritus de plantas, elementales, espíritus urbanos e incluso Perdiciones. Cuando trates con espíritus de este tipo, puedes añadir tu puntuación de Herencia Espiritual a cualquier tirada Social, o relacionada con los duelos. Los espíritus con los que estás en armonía te ven, hasta cierto punto, como uno de los suyos... una perspectiva desalentadora para quienes estén en armonía con las Perdiciones cuando otros Garou descubran su herencia. Si actúas contra esos espíritus o ignoras sus problemas, pueden considerarlo una traición.

- • Los espíritus pueden oler su aroma en ti, aunque nadie más pueda.
- •• Los espíritus se dan cuenta de tu llegada. Cuando te miran otras personas, les vienen a la mente los espíritus que has elegido, aunque pocos entienden por qué.
- ••• En la Umbra, emanas una intangible sensación, aunque perceptible, del tipo de espíritu con el que estás alineado.
- •••• En la Umbra, tienes marcas visibles del tipo de espíritu con el que estás alineado. Por ejemplo, puede que del pelaje de quienes estén en armonía con la naturaleza salgan pequeñas ramitas.
- ••••• Algunos se preguntan si realmente sólo eres *medio* espíritu.

Mentor

Has captado la atención de un Garou de mayor Rango, el cual se ocupará de ti... hasta cierto punto. La puntuación que tengas en el Trasfondo Mentor indica cuán poderoso es dentro de la Tribu y qué Rango ha alcanzado. Un Mentor puede enseñarte Habilidades, asesorarte o hablar a tu favor ante el fuego de un consejo. Tiene su propia manada y sus propias obligaciones, por lo que no estará disponible para salvarte cada vez que muerdas más de lo que puedas masticar. Por supuesto, tu Mentor esperará algo a cambio de su ayuda, ya sea buena compañía, un recado ocasional, un campeón o quizá un partidario en la política del clan. Sus exigencias pueden ser unos ganchos de historia excelentes. Sin embargo, en general recibirás más de lo que das. Otros hombres lobo pueden preguntarse qué es lo que ve tu Mentor en ti; mantienes con él una relación como hombres lobo individuales en vez de como miembros de vuestras respectivas manadas.

Un Mentor poderoso no tiene por qué ser una única persona; una manada o consejo de Ancianos podrían ser considerados como un mentor colectivo. Este último podría ser casi con total seguridad de una puntuación de cuatro o cinco, incluso si ningún miembro del consejo está por encima de Rango 5.

- • Mentor de Rango 2.
- •• Mentor de Rango 3.
- ••• Mentor de Rango 4.
- •••• Mentor de Rango 5.
- ••••• Mentor de Rango 6.

Parentela

La Parentela son humanos y lobos, por lo demás normales, que descienden de Garou sin haber heredado su deber espiritual. Mediante este Trasfondo estás en contacto con cierta cantidad de Parientes. Aunque éstos son miembros normales de su especie en la mayoría de los aspectos, son inmunes al Delirio, lo que les proporciona la dudosa ventaja de poder contemplar a un hombre lobo en Forma Crinos. Saben que eres un Garou y están deseosos de ayudarte como puedan, aunque la mayoría no está en posiciones de poder (esa gente se considera Aliados). Las redes de Parientes son un recurso valioso para los hombres lobo a la hora de tratar con el mundo humano sin arriesgarse a entrar en Frenesí o a ser descubiertos. Algunos Parientes pueden estar emparentados directamente contigo, mientras que otros son contactos que has hecho en tu clan.

Parentela puede compartirse entre toda una manada.

- • Dos Parientes.
- •• Cinco Parientes.
- ••• Diez Parientes.
- •••• Veinte Parientes.
- ••••• Cincuenta Parientes.

Pura Raza

Los Garou tienen en gran consideración su linaje y el hombre lobo que es descendiente de un antepasado renombrado tiene una significativa ventaja en la sociedad Garou. Este Trasfondo representa tu linaje, marcas, modales y otras señales de nacimiento. Otros Garou reverencian a los hombres lobo con puntuaciones altas en Pura Raza como héroes de tiempos pasados que han cobrado vida, y se espera que dichos hombres lobo actúen en consecuencia. Cuanto más alta sea tu puntuación en Pura Raza, más probable es

que impresiones a los consejos de Ancianos o recibas la hospitalidad de Tribus extranjeras. Cada punto de Pura Raza añade un dado adicional para los desafíos formales (como los desafíos de Rango) y a las tiradas Sociales que impliquen a otros Garou (incluso Ronin o Danzantes de la Espiral Negra).

Pura Raza es una nebulosa combinación de sangre y herencia espiritual. Un personaje con una elevada Pura Raza se parece y comporta como un miembro arquetípico de su Tribu; sin embargo, si no se une a esa Tribu, el Tótem tribal elimina cualquier beneficio de esa Pura Raza. Muchos hombres lobo con Pura Raza pueden trazar su linaje directamente, mientras que otros se parecen a lejanos Ancestros con los que los Garou no pueden relacionarlos con mucha exactitud.

Algunas Tribus dan más valor a la buena cuna que otras, pero Pura Raza es casi universalmente respetada. Es un Rasgo místico y los hombres lobo pueden distinguir instintivamente la sangre particularmente pura. Por supuesto, los Garou esperan que aquéllos con sangre pura vivan según los valores de sus nobles Ancestros. Fruncen el ceño ante los que no pueden o no quieren aceptar el reto.

- • Tienes los ojos de tu padre.
- •• Tu abuelo se forjó un nombre en la batalla de Bloody Ford y tú llevas ese nombre con orgullo.
- ••• Tu pedigrí ha sido bendecido con pilares de la Nación Garou, y tu sangre lo demuestra.
- •••• Podrías vestirte como un mendigo y todavía despertar respeto.
- ••••• Los mayores héroes viven en ti.

Recursos

El Trasfondo Recursos describe el acceso y control de tu personaje sobre una gama de activos valiosos. Estos activos pueden ser dinero en efectivo pero, según aumente este Trasfondo, es más probable que sean inversiones, propiedades o capital en forma de acciones y bonos. Los Recursos de un personaje dependen del tipo de vida con la que esté a gusto (no es probable que un Lupus en Yukón [N.d.T.: Región de Canadá limítrofe con Alaska] reciba un giro de su corredor de bolsa cada mes). Un personaje que no tenga puntos en Recursos puede tener la suficiente ropa y suministros para ir tirando, o quizá sea un sin techo que duerme en una guarida en su Forma Lupus.

Recibes una prestación básica cada mes basada en tu puntuación, así que asegúrate de detallar de dónde viene el dinero. El Narrador determinará en qué medida se basa en la zona donde se desarrolla el juego y en las culturas con las que estés en contacto. La fortuna de un hombre lobo puede agotarse si está peleando en el Amazonas en vez de manejando su cartera de valores. También puedes vender tus recursos menos líquidos si necesitas dinero en efectivo, pero esto puede llevar semanas o incluso meses, dependiendo de qué es lo que tratas de vender exactamente. Los compradores de arte no crecen en los árboles, después de todo. Recursos puede compartirse entre toda una manada.

- • Suficiente: No te puedes correr muchas juergas, pero tienes un lugar decente en el que vivir, un coche que no se rompe cada semana y un estándar de vida decente para la clase trabajadora.
- •• Moderado: Posees unos ingresos de clase media y te puedes permitir algún capricho ocasional. Puedes contratar ayuda específica si hace falta. Tienes suficiente dinero en efectivo, pertenencias transportables y enseres de valor como para mantener un estándar de vida de un punto, estés donde estés, durante seis meses.
- ••• Confortable: Tienes una casa a tu nombre y algo de tierra en propiedad que puedes dejar al clan para que la use o mantenerla para tu manada. También tienes una reputación que te da acceso fácil a créditos con buenas condiciones. La mayoría de tus activos están vinculados a propiedades en vez de a dinero y, si es necesario, puedes mantener un estándar de vida de un punto, estés donde estés, durante el tiempo que quieras.
- •••• Rico: Tienes un importante poder financiero y eres una de las personas más ricas en tu país. No sueles usar dinero en efectivo, sino activos más estables y valiosos para pagar tus deudas según surgen. Cuando no puedes centrarte en mantener tu nivel de Recursos, puedes vivir con el nivel de tres puntos durante un año o de dos puntos de forma indefinida.
- ••••• Extremadamente rico: Eres una de las personas más ricas de la Tierra. Tienes múltiples propiedades, muchas formas de transporte lujosas y frecuentemente apareces en la prensa rosa y en las páginas de sociedad. Tienes activos *en todas partes*, y puedes poner trabas a las actividades del Wyrm con una llamada de diez minutos. Puedes vivir con el nivel de tres puntos indefinidamente si ignoras tu fortuna; o uno aún más alto si pones algo de esfuerzo en ello.

Ritos

Los rituales son una parte importante de la vida de los Garou. Este Rasgo denota cuántos Ritos conoce el personaje al comienzo del juego. Esta puntuación representa niveles de Ritos, por lo que un personaje con cuatro puntos en este Trasfondo puede tener un Rito de nivel cuatro, uno de nivel uno y uno de nivel tres, o cualquier otra combinación. Recuerda que para aprender un Rito el personaje necesita una puntuación en el Conocimiento Rituales de al menos el mismo nivel que el del Rito en cuestión. Aunque el Rango no es necesariamente un factor, muchos Theurge necesitarán una razón bastante convincente para enseñar un Rito de nivel cinco a un Garou de Rango 1. Ten en cuenta que pueden adquirirse dos Ritos menores en lugar de un Rito de nivel uno.

- • Conoces un nivel de Ritos.
- •• Conoces dos niveles de Ritos.
- ••• Conoces tres niveles de Ritos.
- •••• Conoces cuatro niveles de Ritos.
- ••••• Conoces cinco niveles de Ritos.

Tótem

Tótem es un Trasfondo que se aplica directamente a la manada del personaje en vez de al individuo. A diferencia de otros Trasfondos Compartidos, la manada gasta todos los puntos que los miembros han invertido en este Rasgo para determinar el poder de su Tótem.

Cada Tótem tiene un coste de Trasfondo; la manada debe gastar esa cantidad para poder aliarse con dicho Tótem. Algunos Tótem están deseosos de prestar grandes poderes a sus adeptos; su coste en puntos es proporcionalmente mayor. Ver Tótems de manada en la pág. 371 para una lista de posibles Tótems. Además de las bonificaciones de su Tótem, todos los Totems iniciales tienen una base de ocho puntos para dividir entre Rabia, Fuerza de Voluntad, y Gnosis. El Tótem también comienza con los Encantamientos de Sentir Trochas y Reformarse. Aparte de otorgar poder, los Tótems comienzan algo distantes de la manada y tienen poca influencia entre los espíritus a menos que los jugadores compren una conexión más cercana mediante puntos de Trasfondo. Con el tiempo, interpretando y con puntos de Experiencia, los Tótems de manada pueden crecer en poder al tiempo que su manada aumenta en Rango e influencia. Algunos Tótems incluso pueden convertirse en Tótems de clanes enteros o, en circunstancias legendarias, incluso de Tribus.

La mayoría de los poderes que otorgan los Totems están disponibles sólo para un miembro de la manada a la vez. Al final de cada turno, el Garou con el poder declara a quién se le da el próximo turno (asumiendo que no se lo quede). Tras gastar el coste inicial del Tótem, los jugadores pueden gastar cualquier punto restante de Trasfondo para añadir poder y habilidades al Tótem.

Coste	Poder
1	Para tres puntos a gastar en Fuerza de Voluntad, Rabia, o Gnosis.
1	El Tótem puede hablar a la manada sin los beneficios del Don Lenguaje Espiritual.
1	El Tótem siempre puede encontrar a los miembros de la manada.
2	El Tótem está casi siempre con los miembros de la manada.
2	El Tótem es respetado por otros espíritus.
2	Por cada Encantamiento que posea.
3	Por cada miembro adicional de la manada que pueda usar los poderes del Tótem en el mismo turno.
4	El Tótem está conectado místicamente con todos los miembros de la manada, permitiendo la comunicación entre ellos incluso a grandes distancias.
5	El Tótem es temido por los agentes del Wyrm. Los esbirros del Wyrm o bien huyen de la manada o bien hacen todo lo que pueden para acabar con ella.

TÓTEMS PERSONALES

Algunos hombres lobo buscan un Tótem personal, comprometiéndose a servirlo por encima de todos los demás. Sin duda, esto es posible, aunque no es común entre los Garou: tomar un Tótem personal indica que un hombre lobo valora su relación con el espíritu más que la relación que podría tener con una manada.

Un hombre lobo concreto puede tener un Tótem personal adquiriendo el Trasfondo Tótem a un nivel suficiente como para poder pagar su coste. El personaje puede tener más de cinco puntos en Tótem durante la creación de personaje (gastando puntos gratuitos) para conseguirlo. Si aumenta su Trasfondo Tótem con puntos de Experiencia, su Tótem personal aumentará en poder como se ha mencionado anteriormente.

Tomar un Tótem personal tiene inconvenientes. Si el personaje se une a otra manada, no consigue beneficios del Tótem de esa manada a menos que renuncie a su relación con su Tótem personal. Hasta entonces, nunca será realmente *parte* de la manada en el sentido en el que los demás miembros lo son: ningún Don o Rito que afecte a la manada incluirá al personaje y no puede tomar parte en las tácticas de manada. Para muchos hombres lobo que toman un Tótem personal eso no importa: ya sea buscándose la vida en solitario en las calles o uniendo fuerzas con otros habitantes del Mundo de Tinieblas, un Tótem personal les permite sentirse un poco más como si fuesen parte de una manada.

El coste enumerado es en puntos de Trasfondo, que pueden comprarse mediante Experiencia (ver Gastar puntos de experiencia en la pág. 244) con un precio de dos puntos de Experiencia por punto de Trasfondo. Por lo tanto, tres puntos de Rabia costarían dos puntos de Experiencia. El Narrador debería permitir aumentar los poderes del Tótem sólo cuando encaje con la historia, como cuando los miembros obtengan un Rango mayor, un nuevo miembro se una a la manada o cuando los miembros de ésta adquieran una mayor comprensión de la naturaleza de su Tótem. Cuando éste está asociado con un espíritu más poderoso, el espíritu mayor puede conceder más poder a su sirviente (Tótem de manada) a cambio de un gran servicio realizado por ésta.

Compartir Trasfondos

Algunos Trasfondos se pueden relacionar con la manada en vez de con un hombre lobo de forma individual. Específicamente, los miembros de una manada pueden escoger compartir sus Aliados, Contactos, Destino, Parentela y Recursos individuales. El Trasfondo Tótem ya se aplica a la manada en vez de a un personaje individual, por lo que no es un candidato a compartir.

Un personaje puede emplear un Trasfondo Compartido incluso si ese Trasfondo está normalmente restringido para su Tribu.

El Ancla

Los jugadores deberían escoger un Trasfondo como el Ancla que une los activos de sus personajes. Por ejemplo, los jugadores de una manada de Moradores del Cristal pueden escoger Recursos, donde el dinero y la propiedad comunitarios explican cómo la manada tiene acceso a gente cualificada, conecta con Parientes de todo el mundo e incluso sirve a su destino como una manada de adinerados hombres lobo. Cualquier Trasfondo compartible puede servir como Ancla: las manadas con grandes Destinos a menudo descubren que su hado implica a otras personas y recursos.

En ningún momento puede un Trasfondo Compartido recibir más puntos que los que haya en el Trasfondo Ancla. Si éste resulta dañado por los eventos durante el juego o en un interludio, los otros quedan fuera del control de la manada y requerirá mucho esfuerzo recobrarlos.

Cualquier personaje que contribuya al conjunto puede retirar su apoyo en cualquier momento, pero retirar los activos personales de los del conjunto de la manada provoca algunos daños y perjudica las relaciones: recupera un punto menos de los que puso.

Ejemplo: *Los miembros de los Irregulares construyen sus Trasfondos Compartidos en torno a los Aliados de la manada: un grupo de ex-reclutas y agitadores políticos en Londres que pueden ponerlos en contacto con gente de casi cada campo, y a través de los cuales los Irregulares pueden ponerse en contacto con su Parentela para que los ayuden. Ponen un total de cinco puntos de Aliados. Los miembros de la manada añaden cuatro puntos a los Contactos Compartidos, y dos puntos a la Parentela Compartida.*

Una manada de Danzantes de la Espiral Negra quiere hacerle la vida difícil a la manada, y asesinan a la gente en la que confiaban los Garou. Su puntuación de Aliados cae de 5 a 3. Con tanta gente muerta, los Irregulares no se pueden poner en contacto con tanta gente de sus antiguos Contactos, por lo que ese Trasfondo también cae de 4 a 3. Afortunadamente, los Danzantes de la Espiral Negra no mataron a nadie que estuviese al tanto de su Parentela, por lo que ese Trasfondo Compartido no cambia.

El esfuerzo prolongado de los Irregulares por ayudar a la gente y forjar nuevas alianzas y amistades en nuevas zonas puede reparar el daño. ¿Quién sabe a quiénes serán capaces de presentarles sus nuevos amigos?

Según la puntuación del Trasfondo Ancla aumenta de nuevo, así lo hacen las puntuaciones ancladas a él, como resultado de una interpretación dirigida hacia el objetivo de recuperar Trasfondos perdidos.

En circunstancias normales, una manada no puede cambiar su Trasfondo Ancla, ni puede adquirir uno nuevo. Aunque podrían elegir abandonar parte de lo invertido en un Trasfondo en el curso de una crónica (y librarse así de las limitaciones de ese Trasfondo Compartido en concreto), el hecho de que el valor de los Trasfondos cambie sólo como resultado de los sucesos de la historia significa que la manada debe adquirir nuevos Trasfondos de esa forma, en lugar de hacerlo mediante puntos gratuitos o de Experiencia. La única excepción entre los Trasfondos Compartidos es Destino, e incluso en ese caso sería necesario gastar puntos de Experiencia para mejorarlo al descubrir más acerca de lo que el mundo tiene reservado para la manada.

Mientras que algunos hombres lobo persiguen alcanzar sus metas personales, la mayoría aunarán esfuerzos y actuarán como una manada contra cualquier adversidad. Puede ser duro para una manada aceptar compartir sus Trasfondos cuando no tienen por qué conocerse o confiar unos en otros pero, con el transcurrir del tiempo, la mayoría ve la utilidad de mantener sus activos como manada en lugar de como individuos. Esto tiene sentido a un nivel fundamental: la manada, no el hombre lobo, es la unidad fundamental en la sociedad Garou.

Usar Trasfondos Compartidos

Los Trasfondos Compartidos representan la propiedad comunal de la manada. Cualquiera que contribuya a un aspecto del conjunto tiene el mismo acceso a todos los recursos. Incluso un personaje que done un único punto de Contactos tendrá acceso a todos los Trasfondos. No todo el mundo puede usar el total al mismo tiempo. Siete Aliados Compartidos representan a las mismas siete personas. Quién está disponible para ayudar a qué miembro de la manada depende de las circunstancias y acuerdos entre la manada. Recurrir al Destino de la manada tiene algunas limitaciones que van más allá; para más información ver la descripción del Trasfondo en la pág. 137.

Ejemplo: *Cuatro Moradores del Cristal comparten sus Trasfondos usando Recursos como Ancla: sus inversiones y la propiedad y activos de las empresas de su propiedad. Quieren conseguir puntos en Contactos (gente en el mundo empresarial), Aliados (especialistas que cada hombre lobo ha conocido durante sus viajes) y Destino (se ha profetizado que la manada agitará a la Nación Garou desde la riqueza). Beth contribuye con tres puntos en Recursos y uno en Contactos; Danny añade dos puntos de Aliados y un punto en Recursos; Laura puede contribuir con dos puntos de Recursos y tres de Destino; Chuck está corto de puntos, pero puede contribuir con un punto de Destino y un punto en Contactos. Esto supone un total de Recursos 6, Aliados 2, Contactos 2, Destino 4 (con el límite de Destino de la manada en 3, y el límite de Destino personal en 1). Todos pueden utilizar este conjunto por igual: Chuck puede hacer uso de todos los Recursos de la manada si fuese necesario, mientras que Beth y Danny podrían ambos recurrir al Destino de la manada para sus propios fines, aunque no tengan puntos de Destino propios.*

A discreción del Narrador, algunas manadas pueden acordar poner un límite de acceso individual a los Trasfondos Compartidos para reflejar cualquier acuerdo entre sus miembros. Estos acuerdos son más comunes en las manadas jóvenes cuyos miembros no confían todavía unos en otros.

Límites superiores

Las manadas pueden conseguir Trasfondos que sobrepasen el habitual límite de cinco puntos al compartir sus puntos. Esto es normal y refleja las muchas ventajas de una manada que trabaja unida: que puede estar en contacto con más gente o mantener un control más férreo sobre

sus inversiones que un sólo hombre lobo. Los Trasfondos Compartidos no tienen un límite superior absoluto, pero las cosas se vuelven muy raras si no eres cuidadoso: las 20 personas más ricas del mundo no son todos miembros de la misma manada. Normalmente es mejor que el Narrador ponga un límite de 10 puntos en el Trasfondo Ancla.

Algunos Trasfondos funcionan mejor si su escala es diferente comparada con la individual, especialmente si rompen el habitual límite de cinco puntos. Si en una manada media de cuatro jugadores cada uno añade uno o dos puntos de Recursos para acabar con un total de 6, el efecto no es que sean multimillonarios en secreto. En cambio, tienen unos medios modestos, pero es casi imposible dañar los activos que posee la manada. Al igual que sucede con todas las cuestiones sobre el equilibrio entre las expectativas de los jugadores y los elementos de la historia, éstos y el Narrador deberían hablar sobre el tema y establecer unas directrices de lo que representa cada Trasfondo Compartido antes de que la crónica comience.

Renombre

Renombre es un conjunto de Rasgos que miden hasta qué punto vive un personaje de acuerdo al rol que la sociedad Garou le atribuye. Ésta es la razón que conecta tan íntimamente el Renombre con los Auspicios. A diferencia de los puntos de Experiencia, el Renombre de un personaje refleja su posición entre los Garou como resultado de sus hazañas y acciones. Un personaje puede acumular mucha Experiencia por sus actos pero, si no cumple con los deberes que se esperan de su Auspicio, su Renombre no aumentará.

El Rango de un personaje está ligado a su Renombre. Por tanto, se espera que aquéllos con Renombre menor respeten y muestren deferencia a los hombres lobo de mayor Rango. Algunos Garou despotrican contra este sistema, pero ésa es una forma rápida de perder incluso más Renombre.

Los Garou miden el Renombre en tres áreas separadas: Gloria, Honor y Sabiduría. Cada una de ellas es autoexplicativa en cierto modo. Gloria representa las hazañas físicas de un personaje, incluyendo proezas de fuerza, resistencia y agilidad, como las que hicieron de Hércules una leyenda. También mide la bravura, el deseo de asumir riesgos extremos (al menos, riesgos extremos que compensen) y la victoria en la batalla. Honor mide el sentido del deber y de la historia del Garou. Muestra la ética y la moral del personaje, al igual que su sentido del orgullo personal. Por último, Sabiduría celebra las virtudes más mentales del personaje, incluyendo la estrategia, el ingenio y la comprensión. La paciencia y una fuerte conexión con el mundo espiritual también ayudan a que un Garou aumente su Sabiduría.

Los personajes anotan su Renombre de dos formas. Los puntos permanentes representan el Renombre permanente del personaje, mientras que los cuadrados son su reserva temporal de puntos de Renombre. Renombre difiere de otros Rasgos que tienen puntos permanentes y temporales en que un personaje no empieza con puntos de Renombre temporal y en que el Renombre temporal puede exceder la puntuación permanente de Renombre. El Renombre permanente cambia pocas veces (normalmente sólo debido a un Rito de castigo o un Rito de Logro), mientras que el Renombre temporal está siempre fluctuando y puede cambiar varias veces en una sesión.

Una vez que un Garou ha obtenido suficientes puntos de Renombre permanente, aumenta de Rango. Para más información sobre este proceso ver pág. 251.

Renombre inicial

Todos los personajes nuevos comienzan con tres puntos permanentes en Renombre, los cuales se distribuyen de acuerdo a su Auspicio (ver la tabla de Renombre, pág. 251). Se obtiene este Renombre como parte del Rito de Iniciación y, si el Narrador tiene la intención de que la manada interprete el Rito, los jugadores no deberían asignar estos puntos hasta que no lo hayan completado. Los Garou comienzan el juego con Rango 1.

Gloria

Muchos Garou ganan Gloria derrotando a poderosos enemigos y teniendo éxito en peligrosas misiones. Un hombre lobo puede ganar Gloria luchando contra terribles adversidades y triunfando sobre ellas, pero la Gloria no es el Renombre de un simple matón. Un hombre lobo debe tener una razón y una causa por la que luchar y, aunque las probabilidades estén en su contra, nunca deberá rendirse... sin importar el precio. Muchos jóvenes Garou pierden su Gloria por lanzarse a peleas que no tienen esperanza de ganar; Gloria sólo tiene que ver con la estupidez cuando un personaje logra lo imposible. Dicho esto, una muerte grandiosa al servicio de un noble ideal puede dar al fallecido una gran parte de la Gloria que deseaba en vida... si alguien oye hablar de ello alguna vez.

Credo de la Gloria

Seré valeroso.
Seré fiable.
Seré generoso.
Protegeré al débil.
Mataré al Wyrm.

Honor

Los Garou ganan Honor siguiendo sus imperativos morales de defender las leyes de los Garou. Se refiere a la creencia fundamental en la sabiduría de las leyes de su sociedad, que derivan del estándar último del comportamiento Garou: la Letanía. Ganar Honor entre la sociedad Garou demuestra que un individuo es honesto, íntegro y respetuoso. Honor puede ser un Rasgo escaso, pero los hombres lobo que lo tienen se esfuerzan con ferocidad en mantenerlo por temor a perderlo.

Los hombres lobo se adhieren a los más altos niveles de exigencia en nombre del Honor. Esto no quiere decir que se sientan superiores a otros; un Garou que desprecia a sus compatriotas no se está comportando de una forma exactamente honorable hacia ellos. Aquéllos que toleran



a los fanfarrones pronto los sobrepasarán. En cambio, un hombre lobo se aferra a los valores elevados en la, a veces, vana esperanza de mantener a raya el orgullo.

El Honor, después de todo, gira en torno al autocontrol. No sólo el autocontrol que proviene de mantener unos estrictos principios cuando abundan alternativas más fáciles, sino la férrea voluntad de evitar caer en el Frenesí. Cuando está en *berserk*, un hombre lobo es capaz de los actos más viles. No pocos Garou recién Cambiados han despertado después de un Frenesí para encontrarse empapados de sangre y despojados de Honor.

Código de Honor

Seré respetuoso.
Seré leal.
Seré justo.
Viviré según mi palabra.
Aceptaré todos los desafíos justos.

Sabiduría

Un elevado Renombre de Sabiduría es la marca de un personaje que piensa sus palabras y acciones antes de compartirlas y es experto en saber cuándo otros no han hecho lo mismo. Por este motivo, es más probable que los demás escuchen a los hombres lobo con reputación por su Sabiduría y tengan deferencia hacia ellos en los consejos.

Las hazañas de un hombre lobo sabio rara vez coinciden con las de uno glorioso. Los buscadores de Gloria cargan a la batalla cada vez que ven un objetivo que merece la pena cazar, mientras que los que buscan Sabiduría escogen sus luchas cuidadosamente para asegurarse de que tienen la mayor posibilidad de alzarse con la victoria. Ambos hombres lobo tienen su utilidad para la manada, pero es más probable que aquéllos que no tienen éxito en su búsqueda de Sabiduría sobrevivan para volver a intentarlo. Los hombres lobo que son a la vez sabios y valerosos saben cuándo luchar y cómo ganar. Es un equilibrio difícil de alcanzar, pero aquéllos que lo logran son aliados valiosos para todos los Garou.

Credo de la Sabiduría

Seré tranquilo.
Seré prudente.
Seré piadoso.
Pensaré antes de actuar y escucharé antes de pensar.

Rango

Los Garou, como muchas sociedades que deben luchar por su supervivencia, mantienen un estricto sistema de Rangos. Entre los Garou determina el estatus y muestra cuánto respeto merece el personaje. A medida que aumenta su Rango, un Garou muestra a su clan y su Tribu que está comprometido y es digno de confianza en la lucha contra el Wyrm. Aprende más secretos

de su Tribu con cada nuevo Rango, aunque otros hombres lobo tendrán mayores expectativas sobre su comportamiento.

Los personajes comienzan con Rango 1 y lo aumentan ganando Renombre. El aumento de Rango se detalla más ampliamente en la pág. 251.

Beneficios del Rango

El Rango entre los Garou comporta muchos privilegios.

• **Dones:** Cuando un Garou alcanza un nuevo Rango, puede pedir a los espíritus aprender nuevos y más poderosos Dones. Para aprender un nuevo Don, un personaje debe no sólo tener los puntos de Experiencia requeridos, sino también un Rango igual al nivel del Don. Un Garou no puede comprar el respeto de sus compañeros y del mundo espiritual con puntos de Experiencia. Los Dones más valiosos y poderosos están, por tanto, reservados sólo a aquellos hombres lobo que han demostrado gran Gloria, Honor y Sabiduría.

• **Derechos:** La Letanía es bastante clara: quienes ocupan una posición inferior deben mostrar deferencia a los que ocupan una más alta. Según aumenta el Rango de un Garou, los jóvenes de menor Rango mostrarán cada vez mayor deferencia hacia él. Cuando un personaje sube a Rango 3 o más, la sociedad de los hombres lobo en toda su extensión habrá oído hablar de él. El Rango conlleva responsabilidades, ya que se espera que los hombres lobo se embarquen en búsquedas y misiones para ayudar al clan y a la Tribu, protejan los Túmulos frente a los ataques y dirijan y cuiden de aquéllos de menor posición, tal como la Letanía exige.

• **Desafíos:** La legalidad de un desafío está supeditada al Rango. Un hombre lobo sólo puede lanzar un desafío a otro cuyo Rango sea un nivel mayor que el del propio hombre lobo: un Garou de Rango 1 puede desafiar a un superior de Rango 2, pero no puede desafiar a nadie de Rango 3 o 4.

• **Autocontrol:** Los personajes de mayor Rango han demostrado disciplina y han estado tan inmersos en la estructura de la sociedad Garou que son menos dados a entrar en Frenesí. La siguiente tabla muestra los bonificaciones que un personaje gana según su Rango aumenta.

Rango	Bonificación de Frenesí
0	—
1	—
2	—
3	+1 a la dificultad de entrar Frenesí
4	+2 a la dificultad de entrar Frenesí
5	+2 a la dificultad de entrar Frenesí, 5+ éxitos necesarios para entrar en Frenesí
6	+2 a la dificultad de entrar Frenesí, 6+ éxitos necesarios para entrar en Frenesí

Rabia

Cada Garou es una prueba de la ira primaria de Gaia: su Rabia por el saqueo del mundo a manos de la Tejedora y el Wyrm. Esta Rabia es una fuerza de violencia sin sentido, una senda de destrucción irracional a cámara lenta y la violencia que todos y cada uno de los Garou deben mantener bajo control para que no los consuma. La Rabia mezcla la astucia instintiva y la habilidad cazadora con una sed de sangre salvaje y un horror impredecible.

Para los Garou, la Rabia es tanto una bendición como una maldición. Muchos piensan que Luna dio la Rabia a los Garou mediante sus fases lunares, las cuales determinan con cuánta Rabia comienza un Garou su vida tras el Primer Cambio. Otros afirman que la Rabia es una chispa del Wyrm dentro de cada Garou, la fuerza de destrucción primaria que corrompe a los hijos de la creadora. Los más locuaces dicen que es Gaia quien habría concedido a sus hijos su Rabia para que fuera su mayor arma.

Muchas de las dificultades de los Garou provienen de la batalla sin fin contra la Rabia que todo hombre lobo siente. La Bestia nunca está muy lejos de sus pensamientos: incluso el Ragabash más pacífico o el Hijo de Gaia más sereno mira a un humano normal y debe reprimir el impulso de rasgar, desgarrar y morder hasta que todo lo que quede sea sangre y carne. Los Ahroun lo tienen bastante peor, luchando para ver a sus amigos, familia y seres queridos como algo más que presas u objetivos a los que atacar.

La Rabia se registra de dos maneras en la hoja de personaje. Por un lado, los círculos indican la puntuación de Rabia del personaje, su Rabia permanente. Por otro, la reserva de Rabia, representada por los cuadrados en la parte inferior. Estos cuadrados muestran cuánta Rabia te queda para gastar. Cuando gastas un punto de Rabia, bórralo de uno de estos cuadrados. No la quites de los círculos de la puntuación permanente. La Rabia permanente de un hombre lobo se mantiene constante, mientras que la reserva fluctuará durante el curso de la historia. En ciertos momentos, la Rabia de un hombre lobo puede ser incluso superior a su Rabia permanente, pero solo si la situación es lo suficientemente exasperante.

Usar Rabia

Los puntos de Rabia se gastan al comienzo del turno, en la fase de declaración. Sólo puedes gastar Rabia en los momentos de tensión.

Un Garou puede usar Rabia de las siguientes maneras:

• **Frenesí:** El Frenesí es un estallido violento de ferocidad indómita, el instinto animal por la sangre y la brutalidad que acecha en el corazón de todo hombre lobo. Siempre que un jugador consiga cuatro o más éxitos en una tirada de Rabia, el personaje entra en Frenesí. Ver Frenesí en la pág. 261 para más información sobre las causas y los resultados de los Frenesíes.

• **Acciones adicionales:** Un jugador puede gastar Rabia para proporcionar a su personaje acciones adicionales durante un único turno. Sin embargo, un Garou no puede gastar más puntos de Rabia para realizar acciones en un mismo turno que la mitad de su valor permanente de Rabia. Ver pág. 266.

• **Cambiar de Forma:** Un jugador puede gastar un punto de Rabia para que su personaje Cambie instantáneamente a cualquier Forma que desee sin tener que tirar Resistencia + Impulso Primario. Ver pág. 285.

• **Recuperarse del aturdimiento:** Si un personaje pierde más niveles de Salud en un turno que su puntuación de Resistencia, queda aturdido y es incapaz de actuar el siguiente turno. Gastando un punto de Rabia, el hombre lobo puede ignorar el efecto y actuar con normalidad.

• **Permanecer activo:** Si un personaje cae por debajo del nivel de Salud Incapacitado, un jugador puede usar Rabia para que el personaje siga activo. Para hacerlo se necesita una tirada de Rabia (dificultad 8). Cada éxito cura un nivel de Salud, sin tener en cuenta el tipo de herida. Un jugador puede intentar esta tirada sólo una vez por escena. Si la tirada falla, el personaje no se recupera.

Sin embargo, este desesperado esfuerzo por sobrevivir tiene un precio. Como en todas las tiradas de Rabia, el personaje aún es susceptible al Frenesí. La herida también permanecerá en el cuerpo del Garou como una Cicatriz de Batalla apropiada.

• **La Bestia Interior:** Ocasionalmente, un Garou es más un monstruo rugiente que un hombre o una bestia, y debe pagar el precio por ello. Por cada punto de Rabia que el personaje tenga por encima de su puntuación de Fuerza de Voluntad, pierde un dado en todas las tiradas de interacciones sociales. La gente, incluso otros hombres lobo, pueden sentir al asesino ocultándose justo bajo su piel y no quieren permenecer cerca de él.

• **Perder al lobo:** Si un personaje ha perdido o gastado todos sus puntos de Rabia y Fuerza de Voluntad, ha "Perdido el lobo" y no puede recuperar la Rabia. El Garou no puede Cambiar salvo a su Forma de Raza hasta que su Rabia regrese. El personaje debe recuperar al menos un punto de Fuerza de Voluntad antes de que pueda recuperar alguno de Rabia.

Obtener y recuperar Rabia

La reserva de Rabia fluctúa de una sesión a otra y de un turno a otro. La Rabia se recupera de diversas formas:

• **La Luna:** La primera vez que un hombre lobo ve la Luna por la noche, la Bestia Interior se agita y la Rabia fluye de nuevo a ella. Bajo la Luna nueva, el personaje consigue un punto; bajo una Luna menguante, dos puntos; bajo la media Luna o una Luna creciente, tres puntos; y bajo la Luna llena, cuatro puntos. Si la fase lunar se corresponde con el Auspicio del personaje, éste recupera toda su Rabia. Este fenómeno sólo ocurre cuando el personaje ve la Luna por primera vez cada noche.

• **Fracaso:** Si el Narrador lo aprueba, un hombre lobo puede recibir un punto de Rabia después de haber fracasado en una tirada. La Rabia proviene de las situaciones estresantes, y ver que la acción que estabas intentando te explota en la cara, a veces literalmente, puede ser una situación muy estresante.

• **Humillación:** La Rabia también se recupera rápidamente si algo que haga un Garou resulta ser especialmente humillante. El Narrador decide si la situación es lo bastante embarazosa como para justificar un punto de Rabia. Los Garou tienden a ser muy orgullosos y no se toman bien que se rían de ellos.

• **Confrontación:** De nuevo con la aprobación del Narrador, un personaje podría recibir un punto de Rabia al comienzo de una situación tensa, en el momento justo antes de que el combate comience. Este aumento responde a la anticipación y a cómo se eriza el pelo del lomo cuando comienza a arder la furia en su interior.

• **Nuevas historias:** Cuando comienza una nueva historia, cada personaje debería tirar un dado para determinar cuántos puntos de Rabia tiene en ese momento (a discreción del Narrador, incluso podrían sobrepasar su valor de Rabia permanente). Sí, los personajes podrían terminar con menos Rabia de la que tenían al final de la



anterior historia. Así es la Rabia, siempre en movimiento y nunca predecible.

Se alienta al jugador a explicar este crecimiento o disminución de Rabia describiendo qué ha ocurrido entre sesiones. Si relata una historia creativa, el Narrador podría ser algo más generoso con la Rabia según progrese la nueva historia.

Gnosis

Gaia no dejó a los Garou con la Rabia como única herencia de su poder espiritual. Les concedió otra herramienta, una que conecta a sus hijos con su otra naturaleza, el mundo espiritual. Esta conexión con la Sagrada Madre se llama Gnosis.

La Gnosis es la esencia del mundo espiritual; permite a los Garou acceder a los espíritus que los rodean. De alguna forma, es la expresión de su naturaleza semiespiritual. Esta conexión es lo que hace que viajar a la Umbra sea posible y alimenta muchos de los poderosos Dones que los espíritus pueden otorgar. Sin esta fuerza espiritual, los Garou estarían separados de la mitad de sus naturalezas. Los personajes con una Gnosis baja pueden encontrar extraño y complicado el contacto con los espíritus. En cambio, aquéllos con una Gnosis muy alta a veces perciben que los mundos se desdibujan y pueden tener problemas para distinguir un lado de la Celosía del otro.

Al igual que la Rabia y la Fuerza de Voluntad, la Gnosis se registra de dos formas. La primera es la puntuación de Gnosis permanente del personaje, indicada con los círculos en la hoja de personaje. La segunda es la reserva temporal de Gnosis, representada por los cuadrados, que muestra cuántos puntos de Gnosis le quedan por gastar al jugador. La reserva de Gnosis temporal nunca puede ser mayor que la puntuación Gnosis permanente. Cuando gastes un punto de Gnosis, bórralo de tu reserva de Gnosis, no de la puntuación permanente. La Gnosis permanente se mantiene constante a lo largo de la historia, mientras que la reserva fluctúa.

Usar Gnosis

De la misma forma que la Rabia alimenta la batalla y el mundo físico, los usos de la Gnosis tienden a afectar la comprensión y el mundo espiritual.

- **Rabia y Gnosis:** Un jugador no puede usar Rabia y Gnosis en un mismo turno, ya sea gastando puntos o tirando por el Rasgo. La única excepción son ciertos Dones que demandan ambas para funcionar. Estas dos fuerzas son muy poderosas y el cuerpo de los Garou no es lo suficientemente fuerte como para hacer uso de ambas naturalezas simultáneamente. Por ejemplo, un hombre lobo no puede gastar Rabia para obtener múltiples acciones y activar un Fetiche en el mismo turno.
- **Portar plata:** Por cada objeto hecho de plata, o que la contenga, que porte el personaje, éste pierde un punto efectivo de su puntuación de Gnosis. Los objetos más potentes pueden causar que el personaje pierda aún más. Afortunadamente, este efecto es sólo temporal, y dura sólo un día después de que la plata sea desechada. Para más información sobre los efectos de la plata ver pág. 256.
- **Usar Dones:** Muchos de los Dones que los espíritus han otorgado a los fieles Garou implican un gasto, una tirada (o ambos) de Gnosis.
- **Fetiches:** La Gnosis se usa para armonizar o activar Fetiches. Para más información sobre Fetiches ver pág. 221.

Obtener y recuperar Gnosis

Los personajes pueden recuperar su Gnosis de varias maneras.

- **Meditación:** Cuando un personaje se toma tiempo para centrarse en sí mismo y reconectar con la Sagrada Madre a un nivel personal, algunas veces puede recuperar Gnosis. El personaje debe emplear al menos una hora en un lugar, centrándose en su lado profundamente espiritual. El jugador tira Astucia + Enigmas (dificultad 8). Por cada éxito, el personaje recupera un punto de Gnosis hasta un máximo de un punto por hora de meditación; los éxitos adicionales se pierden. Un Garou sólo puede meditar para recuperar Gnosis una vez al día. La dificultad aumenta en uno por cada día adicional que el personaje lo intente en la misma semana, hasta una dificultad máxima de 10. Los espíritus son gentiles, pero no siempre generosos.
- **Cacería sagrada:** La Cacería Sagrada es una de las actividades que se llevan a cabo con más frecuencia en los consejos Garou. La presa escogida (un Englino) es invocado y después cazado. Esta actividad puede llevarse a cabo tanto en la Umbra como en la Tierra. Después de que la presa haya sido atrapada y "asesinada", los hombres lobo que han tomado parte en la caza dan las gracias al espíritu por el don de su vida. Todos los que han participado en la caza reponen por completo sus reservas de Gnosis. Para más información sobre los Englinos, ver pág. 371.
- **Negociar con espíritus:** Las cacerías rituales no son la única forma de conseguir Gnosis de un espíritu; la venta no agresiva puede funcionar también. Un hombre lobo puede simplemente pedir a un espíritu que comparta algo de su Gnosis. El personaje debe ser capaz de hablar en la lengua espiritual a través del uso de un Don o de alguna otra forma similar. El espíritu puede pedir al personaje que realice alguna tarea antes de compartir su fuerza vital con el Garou. Una vez se complete el trato, el espíritu gasta una cantidad de Esencia y el hombre lobo gana la misma cantidad de puntos de Gnosis.
- **Entre historias:** En los interludios entre nuevas historias, los jugadores pueden hacer una tirada de Carisma + Enigmas para recuperar algo de Gnosis. Se recupera un punto de Gnosis por cada éxito en esta tirada.

Fuerza de Voluntad

Casi todas las criaturas del Mundo de Tinieblas poseen Fuerza de Voluntad. Es la fuerza oculta en cada individuo que lo ayuda a derrotar sus impulsos básicos y lo empuja en ocasiones a la grandeza.

De forma similar a la Gnosis y la Rabia, la Fuerza de Voluntad se registra de dos formas. Por un lado, la puntua-

ción de Fuerza de Voluntad permanente está ilustrada en la hoja de personaje mediante círculos; por otro, la reserva temporal de Fuerza de Voluntad se mide en los cuadrados bajo la puntuación de Fuerza de Voluntad. La reserva de Fuerza de Voluntad de un personaje nunca puede ser mayor que su puntuación de Fuerza de Voluntad permanente. Como sucede con la Rabia y la Gnosis, el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad se anota en la reserva de cuadrados de Fuerza de Voluntad y no en la puntuación permanente.

Según un personaje gasta Fuerza de Voluntad, encontrará que su reserva va mermando. Sin Fuerza de Voluntad, los personajes quedan exhaustos y son incapaces de invocar la fuerza interior necesaria para cumplir sus deberes. No les importará lo que les suceda, ya que no tienen Fuerza de Voluntad para continuar.

•	Pusilánime.
••	Débil.
•••	Retraído.
••••	Reservado.
•••••	Seguro.
••••• •	Confiado.
••••• ••	Determinado.
••••• •••	Controlado.
••••• ••••	Férreo.
••••• •••••	Inamovible.

Usar Fuerza de Voluntad

De todos los Rasgos que poseen los hombres lobo, la Fuerza de Voluntad es uno de los que se tiran y gastan con mayor frecuencia por las múltiples formas en las que puede utilizarse.

• **Éxitos automáticos:** Gastar un punto de Fuerza de Voluntad en una acción proporciona al jugador un éxito adicional en cualquier tirada. Sólo puede gastarse un punto de esta forma por turno, pero el éxito está garantizado. Gastar Fuerza de Voluntad de esta forma niega completamente los efectos de un fracaso. En algunos casos no se permite a un personaje gastar Fuerza de Voluntad, como en las tiradas de daño o en cualquier tirada para activar Dones.

• **Impulsos incontrolables:** Los Garou son criaturas instintivas y pueden encontrar que la Bestia Interior reacciona a estímulos sin un pensamiento consciente. El Narrador puede informarte de que tu personaje ha hecho algo por un impulso primario, como apartarse del fuego o atacar a una criatura del Wyrm. Puedes gastar un punto de Fuerza de Voluntad para evitar esta reacción visceral y mantener al Garou en su lugar. En raras ocasiones, el jugador debe continuar gastando puntos de Fuerza de Voluntad hasta que el personaje se aleje de la situación o se quede sin Fuerza de Voluntad.

• **Detener el Frenesí:** Como se ha mencionado antes, un personaje entra en Frenesí cuando su jugador saca cuatro o más éxitos en una tirada de Rabia. Esta situación puede evitarse si el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad para permanecer bajo control. Para más información sobre los Frenesíes ver pág. 261.

• **Continuar luchando:** Cuando un hombre lobo resulta herido, sus heridas pueden hacer que le resulte más difícil concentrarse, lo cual se representa con penalizadores por heridas en sus acciones. Gastando un punto de Fuerza de Voluntad, puede ignorar estas penalizaciones en una única tirada.

Recuperar Fuerza de Voluntad

Los personajes deben ser capaces de descansar para poder recuperar Fuerza de Voluntad. Entre sus frecuentes batallas contra el Wyrm y sus secuaces, los rituales diarios y los deberes del lado humano de sus vidas, los Garou no suelen tener tiempo para tomarse un respiro. Esta sección presenta tres formas diferentes en las que los personajes pueden recuperar su Fuerza de Voluntad; depende del Narrador qué métodos se van a usar.

• **Cuando termina una historia**, los personajes pueden recuperar toda su Fuerza de Voluntad. Este acto debería reservarse para los finales de *historia*, no necesariamente al final de cada sesión. El Narrador puede permitir a los personajes recuperar sólo tanta Fuerza de Voluntad como considere que merecen por la metas conseguidas.

• Los personajes que **consigan una victoria personal** en el marco de una historia mayor pueden recuperar cierta cantidad de Fuerza de Voluntad. Estas victorias deberían estar relacionadas directamente con el personaje, como enfrentarse a un enemigo personal o superar un vicio. El Narrador decide si un personaje ha recuperado algo o toda su confianza en sí mismo por esta acción.

• Si un personaje **ha cumplido con los deberes de su Auspicio** particularmente bien, podría recuperar entre uno y tres puntos de Fuerza de Voluntad. Este método está sujeto a la aprobación del Narrador y depende por completo de las dotes de interpretación del jugador.

Además de estos métodos, los personajes recuperan un punto de Fuerza de Voluntad cuando se despiertan cada día. Aunque no es tan interesante o satisfactorio como los métodos anteriores, permite a los hombres lobo seguir adelante incluso cuando toda esperanza parece perdida.

Salud

Los hombres lobo son más poderosos físicamente que la mayoría de criaturas vivientes, y son inmunes a muchas de las enfermedades y dolencias que atormentan a sus primos humanos y lobos, pero siguen siendo seres vivos. Como bestias semiespirituales diseñadas para la batalla, son excepcionalmente difíciles de matar... pero aún *pueden* morir.

El Rasgo Salud mide la condición física de un personaje. Consiste en siete "niveles de Salud" diferentes, cada uno de los cuales aplica una penalización diferente a la reserva de dados de cualquier acción realizada por el personaje en cuestión. Un Garou puede soportar mucho castigo físico, pero las agresiones continuas pueden hacer que incluso los cuerpos de los hombres lobo y sus reacciones se ralenticen.

Un personaje que está Lastimado sustrae un dado de las reserva de dados de sus acciones, mientras que un personaje Tullido sustrae cinco. Si las penalizaciones por niveles de Salud dejan a un personaje sin dados para realizar una acción, no puede llevarla a cabo. El personaje se siente tan derrotado y dolorido que es difícil que pueda concentrarse en cualquier cosa salvo el dolor.

Un personaje en el nivel de Salud Incapacitado está a un paso de la muerte. Está inmovilizado y no puede realizar ninguna acción, sólo esperar asistencia médica o a que su capacidad regenerativa comience a hacer efecto. Si cualquier criatura (humano, hombre lobo o algún abominable engendro del Wyrm) recibe más daño cuando está en el nivel Incapacitado, muere. Los poderes regenerativos de un hombre lobo son potentes, pero sólo hasta cierto punto.

Ten en cuenta que las penalizaciones a la reserva de dados por pérdida de nivel de Salud sólo afectan a las acciones. No se aplican a las reservas de acciones reflejas, como las tiradas de Fuerza de Voluntad para cancelar otras acciones o las tiradas de absorción. Si un personaje tiene penalizaciones por heridas y sufre más daño no agravado, aún puede aplicar toda su Resistencia para absorber el daño. Las penalizaciones por niveles de Salud se aplican a las tiradas de daño que incluyan la Fuerza del personaje pero no a aquéllas que dependan de armas mecánicas como las armas de fuego. Queda a discreción del sentido común del Narrador cómo aplicar esta norma.

Es una idea equivocada pensar que los hombres lobo son inmunes a las heridas físicas. Pueden ser heridos, pero sus heridas no permanecen abiertas durante mucho tiempo gracias a sus extraordinarios poderes de regeneración. Un hombre lobo regenera un nivel de Salud de daño contundente por turno bajo cualquier circunstancia. Si el daño es letal, el Garou todavía puede regenerar un nivel de Salud por turno, aunque el jugador debe tirar Resistencia (dificultad 8) si el Garou está en una situación extenuante o estresante como un combate. Esta regeneración es una forma acelerada de la curación normal (detallada en la pág. 256) y sigue las mismas reglas, sólo que con una escala temporal acelerada.

Como en las películas, la única debilidad de cualquier hombre lobo es la plata. Un hombre lobo no tiene defensa contra el metal de Luna. Tras la plata, las mayores amenazas para los Garou son el fuego, la radiación y los ataques de otras criaturas sobrenaturales. Todas estas fuerzas provocan un daño poderoso y duradero llamado daño agravado. Hay más información sobre el daño en el Capítulo Seis.

NIVELES DE SALUD

Nivel de Salud	Penalización a la reserva de dados	Penalización al movimiento
Magullado	0	El personaje está magullado o jadeante, pero no sufre penalizaciones de dados por el daño.
Lastimado	–1	El personaje está herido superficialmente, pero no sufre impedimentos al movimiento.
Lesionado	–1	El personaje ha sufrido heridas menores y su movimiento se ve ligeramente impedido (divide a la mitad la velocidad máxima al correr).
Herido	–2	El personaje ha sufrido un daño significativo. Puede caminar, pero no correr. A este nivel, un personaje sólo puede moverse o atacar; siempre pierde dados cuando se mueve y ataca en el mismo turno.
Malherido	–2	El personaje está gravemente herido y sólo puede cojear (alrededor de tres metros o yardas por turno).
Tullido	–5	El personaje está catastróficamente herido y sólo puede arrastrarse (alrededor de una yarda o metro por turno).
Incapacitado		El personaje es incapaz de moverse y probablemente está inconsciente. Un personaje que reciba más daño en este nivel se muere.
Muerto		El personaje está muerto. Su manada y clan le llorarán, pero ahora está con sus Ancestros.







Dones

Si los Garou estuviesen armados sólo con garras, dientes y Rabia, habrían perdido la guerra por Gaia hace mucho tiempo. El arsenal de los guerreros de la Madre es variado e increíble. De acuerdo a los pactos sagrados hechos en el albor de los tiempos, los espíritus conceden bendiciones y Poderes (conocidos como Dones) a los Garou que sean dignos y sepan cómo pedirlos, y a aquéllos que impresionen a los espíritus. Estos Dones ponen en armonía a los hombres lobo con el poder espiritual que fluye a través de la Teluria y les permite expresarlo de una forma muy parecida a la de los espíritus. Las diferentes Tribus, Auspicios e incluso Razas son herederos de distintos legados místicos, y por ello los Dones que normalmente se les conceden, difieren.

Los Dones se dividen en niveles: los Dones de nivel uno son los más débiles, y se enseñan a los Cachorros y Cliath, mientras que los Dones de nivel cinco están reservados a los más sabios, más honorables y más gloriosos héroes de la Nación Garou. **Un personaje inicial puede escoger un Don de nivel uno de cada una de sus listas de Raza, Auspicio y Tribu, comenzando por lo tanto con tres**. En el proceso de creación de personaje, el jugador puede usar los puntos gratuitos que sobren para comprar otros Dones de nivel uno.

A medida que el personaje vaya ganando Experiencia, puede adquirir más Dones. Sin embargo, el personaje debe ser de un Rango igual o superior al nivel del Don deseado o no podrá poseerlo: las bendiciones de los espíritus no recaen sobre los hombros de aquéllos que no son dignos de ellas. Durante el juego, un hombre lobo puede aprender los Dones de otras Razas, Auspicios o Tribus, siempre y cuando pueda encontrar un espíritu (o a un Garou) que se los enseñe. Sin embargo, estos Dones cuestan más que los que están asociados normalmente a su propia Tribu, Auspicio y Raza (ver la Tabla de Experiencia, pág. 244).

Aprender Dones

Con frecuencia, un hombre lobo debe suplicar a un espíritu en concreto que le enseñe su poder o bien pedir a un Anciano que invoque a ese espíritu por él. Tradicionalmente, los Garou viajan primero a un Túmulo con un nivel de poder igual o mayor que el del Don deseado para presentar su petición personalmente; hacerlo de otra forma es desafiar la tradición, arriesgándose con ello a incurrir en la ira del espíritu. Pero, a medida que más Túmulos van cayendo en las garras del Wyrm, muchos Garou son forzados a arreglárselas con los lugares de poder que sean capaces de encontrar, o incluso a invocar espíritus completamente fuera de los Túmulos. Los espíritus despreciados de tal forma suelen exigir una recompensa o servicio antes de consentir compartir sus bendiciones.

Otros Garou, carentes por completo de acceso a un celebrante del Rito capaz de invocar a los espíritus, deben rastrear a los mentores potenciales en la Umbra y realizar su petición allí. Los diversos peligros de este tipo de aventuras

incluyen ofender al espíritu en su hogar o confundir a un espíritu hostil con uno amistoso.

Aunque los hombres lobo hablan de "aprender" y "enseñar" Dones, el proceso es más parecido a una bendición que a un período de instrucción. El espíritu infunde parte de su naturaleza en el Garou, imbuyéndolo con una porción de sus talentos místicos. Los jóvenes Wendigo no se esfuerzan por someter el viento a su voluntad bajo la severa mirada de un espíritu hasta que consiguen hacerlo bien: un elemental de aire sopla dentro del alma del hombre lobo hasta que doblegar el viento a su voluntad se vuelve un rasgo esencial de lo que ese Garou *es*, al igual que para el espíritu.

Debido a la naturaleza mística de esta comunión, aprender Dones suele ser simple y rápido, llevando una hora de media, y no más de una noche ni siquiera en los casos más complejos.

Los hombres lobo también son capaces de enseñarse Dones unos a otros, pero este proceso no es ni tan rápido ni tan fácil. Aprender un Don de otro Garou es un largo proceso de ensayo y error, de intentar conseguir la comunión con otro hombre lobo y emular la forma de su alma. En el mejor de los casos, el proceso lleva todo un mes lunar. La mayoría de los Ancianos desaconsejan enérgicamente esta práctica, viéndola inaceptablemente arriesgada por múltiples razones. Hacer uso de Dones que no se dominan por completo, como por ejemplo Garras de Plata, no sólo puede ser doloroso, sino también peligroso para el Garou y para el resto de su manada o clan. Más aún, el nivel y la profundidad de intimidad prolongada necesaria para que los hombres lobo se enseñen Dones unos a otros pueden tensar los lazos de la Letanía, y no pocos Metis serían resultado de sesiones de tutelaje que habrían ido demasiado lejos.

Una vez se aprenden, los Dones no pueden olvidarse; se convierten en parte del hombre lobo tanto como su habilidad de hablar o caminar. Algunos Galliard relatan historias de Incarnae o Celestes revocando los Dones de sus sirvientes a Garou que los ofendieron terriblemente; pero otras historias hablan de arrogantes y altivos hombres lobo que abusaron de los Dones del mundo espiritual con total impunidad. En los Días Finales, pocos Garou consideran que sea prudente confiar en que el mundo espiritual imparta justicia a quienes hagan mal uso de sus bendiciones, y prefieren ocuparse del asunto con sus propias garras.

DONES DE NIVEL SEIS

Los Dones de nivel seis son bendiciones de los dioses y materia de leyenda, incluso para criaturas que caminan entre espíritus toda su vida. Tales Dones están disponibles sólo para los más grandes héroes de cada generación, Garou cuyas leyendas serán relatadas una y otra vez hasta el fin de los días y, aun así, sólo si el héroe es capaz de abrirse paso hasta la corte de un Incarna y completar una misión o hazaña para el divino espíritu. Estos increíbles Poderes nunca se conceden como respuesta a las invocaciones de un celebrante de Ritos. Al ser tan raros, aquí sólo se ofrecen unos pocos ejemplos representativos; la mayoría de estos Dones sólo los conoce, si acaso, un único Garou vivo.

Dones de Raza

Muchos espíritus otorgan Dones de Raza, normalmente para honrar antiguos pactos o como recompensas por hazañas pasadas. Por ejemplo, los cuentos hablan de cómo un anciano Metis ayudó a un topo a esconderse de los depredadores; a cambio, el topo enseñó al Metis cómo enterrarse para esconderse de sus propios enemigos y los espíritus topo han continuado transmitiendo este truco a los Metis desde entonces.

Dones Homínido

Los Dones de los Homínidos implican talentos y habilidades de la humanidad, no sólo como creadores de herramientas y seres culturales, sino también como conquistadores de la naturaleza. La lucha de la humanidad por dominar el mundo natural ha conferido a los humanos un gran control sobre su entorno, pero también los ha alienado del mundo en el que viven, provocando desasosiego en su alma. Dado que los humanos se han convertido en extraños para el mundo de los espíritus, muchos Dones de Raza de los Homínidos son enseñados por Ancestros en vez de por espíritus de la naturaleza.

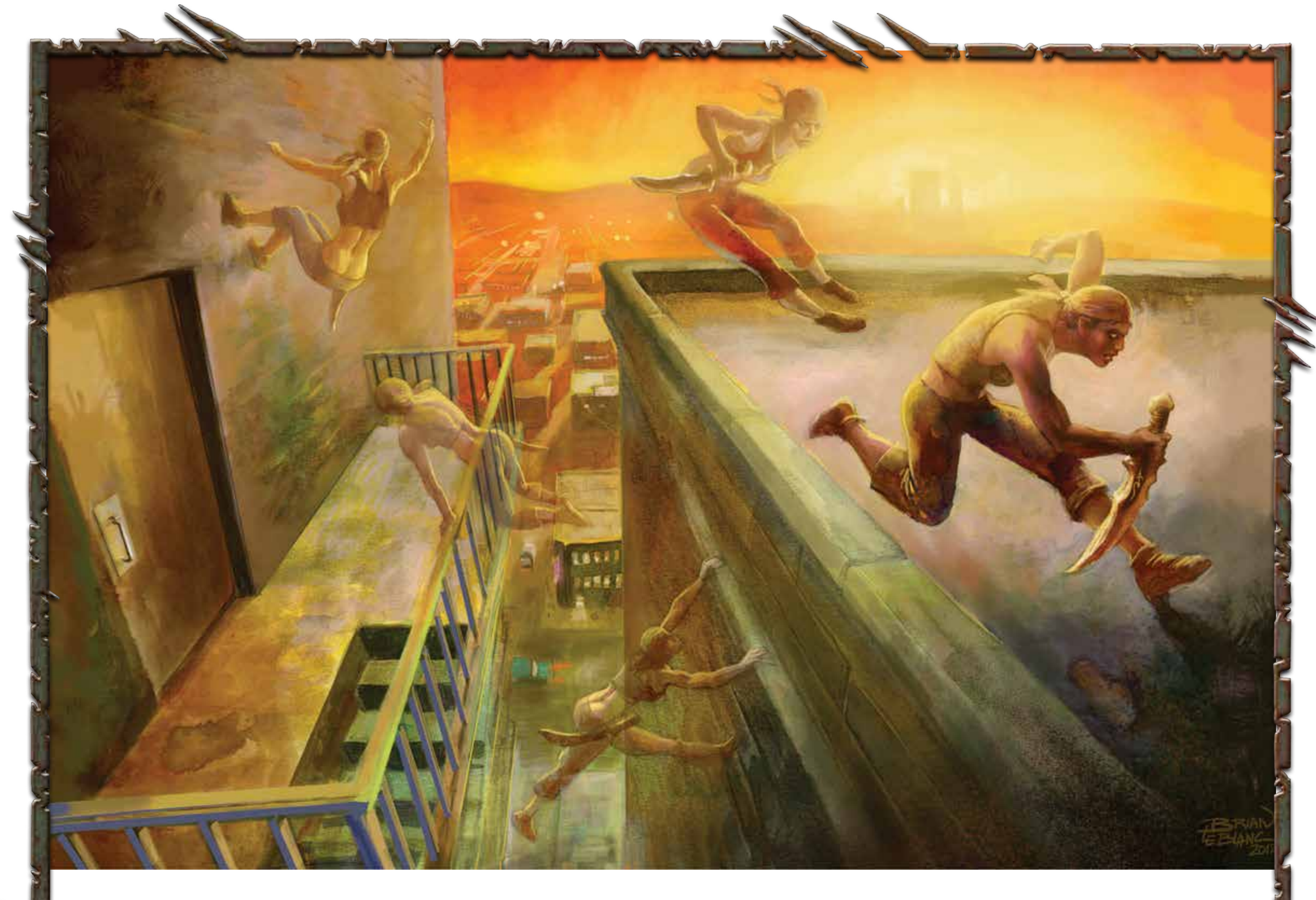
• **Bendición del Mono Artesano (Nivel uno)**: Aunque muchos de los hijos de Gaia usan herramientas, ninguno las ha dominado tan plenamente como la humanidad. El Homínido concentra este dominio en las herramientas que usa, haciendo que sus espíritus despierten y lo ayuden. Un espíritu Ancestro o un espíritu de un objeto hecho por el hombre enseña este Don.

Sistema: El hombre lobo gasta un turno concentrándose y luego el jugador tira Astucia + Artesanía (dificultad 7). Cada éxito reduce en uno la dificultad de la próxima tirada que haga su personaje para usar una herramienta creada por humanos. El propósito es irrelevante: este Don es igual de eficaz para intentar reparar un motor, conducir un coche o disparar un arma.

• **Carrera Urbana (Nivel uno):** Los humanos son criaturas de la ciudad que levantan sus nidos de acero y cristal hacia el cielo. Este Don permite al Homínido escalar fácilmente los cañones de hormigón y navegar por los enmarañados callejones traseros y azoteas del paisaje urbano. Algunos Lupus se refieren burlonamente a este Don como "Escalar como un Mono". Un espíritu Ancestro o un espíritu de ciudad enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia. Durante el resto de la escena, el personaje puede escalar elementos urbanos a su velocidad de movimiento completa, y la dificultad de todas las tiradas de Atletismo para moverse por las ciudades (corriendo por callejones abarrotados, trepando por los muros de los edificios, saltando de tejado en tejado) se reduce en dos.

• **Maestro del Fuego (Nivel uno):** Los espíritus de fuego estuvieron entre los primeros en crear pactos con la



humanidad, permitiendo a los hombres calentarse, ahuyentar a las bestias salvajes y despejar la tierra. Estos simples actos pusieron las piedras angulares de la civilización, concediendo a los espíritus de la llama mucho prestigio. Los Garou Homínidos recuerdan y continúan invocando estos antiguos pactos para protegerse según se aproximan los fuegos finales del Apocalipsis. Un espíritu Ancestro o un elemental de fuego enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Durante el resto de la escena, el fuego inflige al Garou daño contundente en vez de agravado.

• Olor a Hombre (Nivel uno): Para las criaturas salvajes, el olor del hombre es la muerte. Para las criaturas de ciudad, es autoridad, confort y comidas fáciles. Un espíritu Ancestro enseña este Don, el cual realza el olor humano de un hombre lobo, infundiéndole poder espiritual.

Sistema: Los animales salvajes no sobrenaturales pierden dos dados de sus reservas cuando interactúen con el Garou, salvo cuando se defiendan o salgan corriendo y, si es posible, estarán más inclinados a huir que a atacar. Los animales domesticados reconocen al hombre lobo como un amigo, e incluso los perros entrenados para el ataque no harán más que menear sus colas ante el personaje a menos que se les ataque primero. Los efectos de este Don están siempre activos.

• Persuasión (Nivel uno): Este Don imbuye las palabras de un Homínido con una credibilidad y convicción intrínsecas, provocando que suenen como verdaderas al oído y que alcancen al corazón. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Carisma + Subterfugio (dificultad 7). Los éxitos bajan la dificultad de todas las tiradas Sociales en uno durante el resto de la escena y permite que las tiradas exitosas tengan un impacto extraordinariamente fuerte (como cambiar viejos ideales políticos, o hacer que un adicto reconsidere seriamente el curso de su vida).

• Atascar Tecnología (Nivel dos): Con un ligero ademán, el hombre lobo desequilibra las energías del Kaos y la Tejedora en el interior de los aparatos tecnológicos, ya sea llenándolos de caos destructivo o amplificando su estasis inherente hasta que se nieguen a hacer nada en absoluto. Los ordenadores se bloquean, las pistolas se encasquillan y hasta los objetos manufacturados más sencillos se niegan a funcionar. Un Gremlin (un tipo de espíritu del Kaos que disfruta rompiendo cosas) enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis, tira (Manipulación + Artesanía) y elige el nivel de complejidad que intenta afectar. Todos los aparatos tecnológicos (es decir, cualquier aparato creado a partir de materiales procesados como metal o plástico) de esa complejidad dentro de 15 metros (50 pies) dejarán de funcionar dos turnos por éxito. Permanecen inalterados, pero inertes: los cuchillos no cortan, la pólvora no prende, los engranajes no giran, etcétera. La dificultad de la tirada se basa en la siguiente tabla:

Aparato	Dificultad
Computadora	4
Teléfono	5
Automóvil	7
Pistola	8
Cuchillo	9

• **Habla del Mundo (Nivel dos)**: Este Don permite a los guerreros de Gaia leer y hacer uso del espíritu del habla, evitando la necesidad de aprender diferentes idiomas y dialectos. El Garou puede hablar y comprender cualquier lengua humana con la que se encuentre, aunque habla con un obvio acento que lo marca como forastero. Habla del Mundo no conlleva la alfabetización ni es una enciclopedia de información cultural. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Inteligencia + Academicismo (dificultad 7). El efecto dura una escena.

• **Marca del Lobo (Nivel dos)**: El hombre lobo marca a aquéllos con los que entra en contacto, haciendo que porten la misma aura de depredador que el Garou posee. Esta sutil maldición puede causar estragos en la vida privada o profesional del objetivo, y es una de las favoritas de muchos Homínidos que buscan provocar discordia en las filas del enemigo. Una Lúnula enseña este Don.

Sistema: El jugador selecciona un objetivo que haya tenido alguna interacción con el Garou durante la escena (incluso algo tan simple como una conversación ligera en un ascensor cuenta), después tira Manipulación + Impulso Primario (dificultad 7). El objetivo hereda la Maldición (ver pág. 262) como si tuviese un valor de Rabia igual a la del Garou durante un día por cada éxito.

• **Sostener la Mirada (Nivel dos)**: La Rabia arde en los ojos de un hombre lobo, aterrorizando a mortales y animales, provocando que corran por sus vidas. Usado contra otro hombre lobo, el objetivo se quedará clavado en el sitio en vez de huir. Un espíritu carnero o serpiente enseña este Don.

Sistema: Este Don afecta a un solo objetivo a la vez. El jugador tira Carisma + Intimidación (dificultad 5 + el Rango del objetivo, si es aplicable). La víctima huye durante un turno por éxito, aunque puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para resistir los efectos del Don durante un turno. Si el jugador obtiene cinco o más éxitos, la víctima huye durante el resto de la escena. Los Garou y otros cambiaformas con Rabia no huyen, pero no pueden atacar mientras el Don esté en uso.

• **Acobardar a la Bala (Nivel tres)**: Los espíritus de las herramientas reconocen al hombre como su dueño; como resultado, se muestran reacios a dañar al Homínido. Un espíritu de la Tejedora enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Durante el resto de la escena, el Garou gana dos dados adicionales de absorción contra todas las herramientas manufacturadas que no estén hechas de plata.

• **Calmar a la Bestia Salvaje (Nivel tres)**: Incluso los más insensibles de los Homínidos pueden simpatizar con la Rabia que mueve a sus compañeros Garou en los días finales. Este Don permite al hombre lobo prestar a un Garou en Frenesí la voluntad para escapar de la Rabia que lo controla. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Impulso Primario (dificultad 8). Si tiene éxito, el punto de Fuerza de Voluntad tranquiliza a un Garou en Frenesí en un radio de 9 metros (30 pies), cancelando el Frenesí. Gastando un punto adicional de Fuerza de Voluntad, este Don puede afectar a los no Garou en estado de Frenesí, como otros cambiaformas o vampiros.

• **Desasosiego (Nivel tres)**: Tirando de la cambiante marea emocional del objetivo hasta su punto más bajo, este Don hace que su objetivo se sienta inexplicablemente deprimido y retraído. El sujeto encuentra difícil concentrarse y atenuadas sus emociones. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Empatía contra una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo. Si tiene éxito, ese oponente será incapaz de recuperar Rabia durante el resto de la escena, y todas las dificultades para acciones extendidas se aumentarán en uno. Además, el objetivo se vuelve apático y menos inclinado de forma general a llevar a cabo cualquier acción de dudosa necesidad, como investigar unos ruidos extraños.

• **Remodelar Objeto (Nivel tres)**: El Garou puede remodelar materia que una vez estuvo viva (aunque no no-muerta) y convertirla en otra cosa al instante. Los árboles podrían convertirse en refugios, la cornamenta de un ciervo en lanzas, las pieles de los animales en armaduras y las flores en dulces perfumes. El objeto tendrá cierto parecido con aquél a partir del cual fue creado (por ejemplo, la lanza antes mencionada estará hecha de cuerno, no de madera). Una Araña de Urdimbre enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Artesanía contra una dificultad definida por el alcance y la complejidad de la transformación (convertir una rama rota de un árbol en una lanza tendría una dificultad 5, un árbol caído en una canoa sería 8) y gasta un punto de Gnosis. La transformación persiste durante una escena por éxito. Gastar un punto adicional de Gnosis permite a un arma creada así infligir daño agravado durante el resto de la escena en la que fue creada.

• **Alterar Cuerpo (Nivel cuatro)**: Los Garou criados en el cambiante laberinto de la sociedad humana están bien preparados para las interminables adaptaciones que Gaia exige a sus protectores. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: El Garou puede usar su Cambio de Forma para alterar sus Atributos Físicos: un punto de Destreza puede cambiarse a Fuerza o Resistencia, etcétera. El jugador tira Resistencia + Impulso Primario (dificultad 9). Por cada dos éxitos puede cambiarse un punto de Atributo Físico durante el resto de la escena.

• **Capullo (Nivel cuatro)**: El hombre lobo se envuelve en un fino, opaco y quitinoso sarcófago, quedando inmo-

vilizado pero volviéndose también casi inmune al daño. El capullo le proporciona inmunidad al fuego, la inanición, el gas, las altas presiones, el frío y peligros ambientales similares. Un espíritu insecto o de la Tejedora enseña este Don.

Sistema: El Garou gasta un punto de Gnosis. Mientras el hombre lobo permanezca en el capullo, cualquier ataque contra él debe hacer un daño al menos igual a su Resistencia + Rituales; el capullo lo mantiene a salvo de cualquier daño inferior a esa cantidad, pero queda destruido si es agujereado. El capullo dura un día, pero su duración puede alargarse gastando más Gnosis para renovarla. El Garou puede emerger de él en cualquier momento que lo desee.

• **Enterrar al Lobo (Nivel cuatro)**: La guerra contra el Wyrm no es siempre un asunto de fulminantes garras y justa furia, a veces se requieren engaños. Un hombre lobo puede "refrenar" temporalmente su lobo interior y parecer un humano normal. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Gnosis (la dificultad es su propia Fuerza de Voluntad). Los éxitos causan que el personaje parezca humano a todo escrutinio sobrenatural. Este Don también anula la Maldición, le hace imposible gastar Rabia, y lo encierra en Forma Homínido mientras sus efectos persistan. El número de éxitos determina la duración del Don; para "liberar al lobo" antes de que transcurra ese tiempo, se requiere un turno completo de concentración y otro punto de Gnosis.

Éxitos	Duración
Uno	Una escena.
Dos	Doce horas.
Tres	Un día.
Cuatro	Una semana.
Cinco	Un ciclo lunar.

• **Guarda Espiritual (Nivel cuatro)**: Este Don permite a un hombre lobo protegerse de los espíritus realizando un rápido Rito de protección. El hombre lobo traza un pictograma invisible en el aire que asusta y pone nerviosos a todos los espíritus cercanos, y que viaja con el Garou mientras el efecto persista. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Manipulación + Rituales (dificultad 7). Los espíritus en un radio de 30 metros (100 pies) del personaje restan un dado de sus reservas por cada éxito. Cualquier espíritu que se acerque a 15 metros (50 pies) del personaje (excepto un espíritu de Túmulo o el Tótem de la manada del personaje) pierde un punto de Esencia por turno por cada éxito obtenido por el personaje. Este Don dura una escena.

• **Apartar el Velo (Nivel cinco)**: Este potente Don inmuniza a un humano frente al Delirio durante una escena. Sin embargo, el humano olvidará gran parte de lo que sabe si queda expuesto al Delirio más adelante. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Empatía. Sólo se necesita un éxito.

• **Asimilación (Nivel cinco)**: Un hombre lobo con este Don se mezcla con facilidad en cualquier cultura, no importa lo extraña o poco familiar que pudiera encontrarla normalmente. Podría mezclarse con los nómadas beduinos como si fuese uno de ellos, o podría comprar en un mercado chino sin que nadie se diese cuenta de que está fuera de lugar. Este Don no oculta las diferencias raciales, pero permite al hombre lobo imitar los comportamientos y gestos de los nativos. También concede la habilidad de hablar y comprender el idioma de la cultura, aunque este conocimiento se desvanece cuando el Don termina. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Empatía. Si tiene éxito, el personaje interactúa con los miembros de otra cultura como si fuese uno de ellos. La dificultad depende de cómo de extraña sea la cultura. Otro clan Garou sería 5, mientras que una colmena de los Danzantes de la Espiral Negra o un país extranjero podría ser de hasta 9. El personaje no sufre penalizaciones Sociales cuando interactúa con los miembros de esa cultura, aunque tampoco disfrutará de beneficios especiales. Este Don dura una escena, más un día por punto de Fuerza de Voluntad gastado al activarlo.

• **Más Allá de lo Humano (Nivel cinco)**: El Garou es más que humano. Es un humano con mayor fuerza, agilidad y salud. Un humano más devoto, con una espiritualidad certera y cargada de significado. Un humano con instintos animales y reflejos eléctricos. Un humano con una recta furia con la que enfrentarse al Apocalipsis. Es un hombre, pero superior. Todos los Garou causan esa impresión hasta cierto punto, pero este Don altera esa percepción, tornando al Garou de una figura a evitar a otra a la que admirar o adorar. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: Una vez aprendido, los efectos de este Don son permanentes. Los humanos que traten con el hombre lobo instintivamente lo identificarán como más deseable, importante e interesante que quienes lo rodean, independientemente de las capacidades del personaje en esos asuntos. La Maldición todavía se aplica, pero en vez de ser temido instintivamente como un depredador, el hombre lobo se convierte en una figura intimidatoria de gran presencia. Finalmente, el personaje puede aumentar sus Atributos Sociales gastando Rabia o Gnosis. Cada punto gastado aumenta un Atributo Social en un punto durante el resto de la escena. Los Atributos Sociales pueden aumentarse por encima de 5 de esta manera.

Dones Metis

El mundo espiritual nunca ha dudado en proveer de sus bendiciones a los Metis: a los ojos de los espíritus, un Metis es un Garou tan verdadero como cualquier otro. Los Dones Metis tienden a ser una ecléctica colección de pactos y Poderes. Constantemente despreciados por sus hermanos y privados de sus privilegios, los Metis aprenden a hacer amigos donde pueden y a aceptar a los aliados que puedan conseguir.

• **Cabeza de Rata (Nivel uno)**: Los Metis nacen en un mundo al que metafóricamente no pertenecen; a los espíritus rata les parecía natural enseñarles a colarse en esos

lugares también en un sentido literal. Este Don hace que la estructura ósea del Metis sea muy flexible, permitiéndole escurrirse a través de cualquier agujero por el que pueda meter la cabeza.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Destreza + Atletismo (dificultad 7). Durante el resto de la escena, el Metis puede retorcerse y pasar a través de cualquier hueco donde pueda meter la cabeza, moviéndose tan rápido como al caminar.

• **Crear Elemento (Nivel uno)**: El Metis puede crear una pequeña cantidad de uno de los cuatro elementos clásicos de Occidente: fuego, aire, tierra, o agua. Podría crear una roca para lanzar, llenar una bañera sin grifo, encender fuegos sin cerillas o producir aire en una habitación hermética. No puede crear formas especializadas de ningún elemento. Los metales preciosos (especialmente la plata), los gases letales y el ácido están fuera de su alcance. Los elementales enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Gnosis. Cada éxito permite al personaje crear aproximadamente 0,3 metros (un pie) cúbicos del elemento deseado, hasta un peso máximo de 45 kilos (100 libras), en cualquier sitio que pueda ver en un radio de 18 metros (60 pies). El elemento permanece en existencia hasta que se usa (se respira, en el caso del aire, o se agota, en el caso de un fuego sin combustible que lo mantenga). Las llamas creadas por este Don infligen un nivel de Salud por éxito, hasta un máximo de tres niveles de daño.

• **Ira Primaria (Nivel uno)**: El Metis se sacrifica para alimentar la Rabia en su corazón, consumiendo su propia sangre y músculos en el proceso. Los espíritus de antiguos Metis enseñan este Don; pocos miembros de las otras Razas han soportado suficiente vergüenza y sufrimiento como para aprenderlo.

Sistema: El personaje puede infligirse un único nivel de daño agravado una vez por escena, y a cambio gana tres puntos de Rabia (incluso si hacerlo hace que supere de su valor de Rabia permanente).

• **Muda (Nivel uno)**: El Metis puede mudar una capa de pelo y piel para escurrirse del agarre de un oponente o escapar de ataduras con facilidad. Un espíritu lagarto o serpiente enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Destreza + Impulso Primario (dificultad 7). Si la tirada tiene éxito, el personaje pierde un mechón de pelo o piel (revelando piel nueva sana), lo que le permitirá escapar de forcejeos o ataduras como cuerdas o cadenas.

• **Sentir al Wyrm (Nivel uno)**: El hombre lobo puede sentir manifestaciones del Wyrm cercanas. Este Don implica un sentido místico, no una imagen visual u olfativa, aunque los Garou a menudo describen las emanaciones espirituales del Wyrm como pestilentes. Este Don no detecta necesariamente *devoción* al Wyrm, meramente el contacto con su esencia espiritual que puede aferrarse incluso a las almas intachables. Sentir al Wyrm requiere concentración activa; la capacidad espiritual que concede no funciona de forma pasiva. Cualquier espíritu de Gaia puede enseñar este Don.

Sistema: El jugador tira Percepción + Ocultismo. La dificultad depende de la concentración y la fuerza de la influencia del Wyrm: sentir a un único Fomor en la habitación contigua tendría dificultad 6, mientras que detectar el hedor de una Perdición que estuvo en la habitación hace una hora tendría dificultad 7. Los vampiros son percibidos como manchados por el Wyrm, salvo aquéllos con valores de Humanidad 7 o más.

• **Dominio de la Forma (Nivel dos):** Este Don fortalece la chispa del Kaos que reside en todo Garou, concediendo al personaje un mayor control sobre sus habilidades de Cambio de Forma. Un espíritu lobo enseña este Don.

Sistema: Cuando se Cambia de Forma (ver pág. 285), todas las dificultades se reducen en 1. Además, cuando se realicen transformaciones parciales (ver pág. 286), el jugador ya no necesitará gastar un punto de Fuerza de Voluntad, y la dificultad de la tirada es 7. Los efectos de este Don son permanentes.

• **Excavar (Nivel dos):** Este Don concede la habilidad de excavar la tierra creando un túnel de aproximadamente el tamaño del cavador que otros podrían atravesar. Para usar este Don, el hombre lobo debe estar en una Forma que posea garras. Los espíritus topo enseñan este Don.

Sistema: El jugador tira Fuerza + Atletismo contra una dificultad que depende de la materia a excavar (4 para lodo suelto, 9 para roca sólida). Algunos metales (como las aleaciones de acero y titanio) y otras estructuras reforzadas no cederán ante el hombre lobo sin importar con qué fuerza cave. El personaje puede excavar un metro (una yarda) por turno por cada éxito. Tras la tirada inicial, el personaje no necesita tirar de nuevo para continuar a la misma velocidad.

• **Maldición de Odio (Nivel dos):** El Metis se aferra al odio de su alma y lo extiende a sus palabras, azotando los espíritus de aquéllos a quienes se dirige. Un espíritu de odio enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Manipulación + Expresión (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo). Si tiene éxito, su oponente pierde dos puntos de Fuerza de Voluntad y dos puntos de Rabia. Este Don sólo puede usarse contra un oponente una vez por escena.

• **Sentir Plata (Nivel dos):** A aquéllos nacidos verdaderamente Garou, Luna les ha concedido la habilidad de sentir la mayor debilidad de un hombre lobo. Una Lúnula enseña este Don, el cual permite al Metis detectar la presencia de plata.

Sistema: El jugador tira Percepción + Impulso Primario (dificultad 7). Si tiene éxito, puede detectar la presencia de plata en un radio de 100 metros o yardas. Tres éxitos le permiten señalar la localización de la plata.

• **Camaleón (Nivel tres):** Como el reptil al que alude el Don, el Garou se puede mezclar con su entorno natural. A diferencia del lagarto, el hombre lobo cambia fluida-

mente según se transforma el escenario, permitiéndole así moverse e incluso atacar. Un espíritu camaleón o pulpo enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis para activar el Don. Cualquiera que trate de ver al hombre lobo, incluso en terreno abierto, debe hacer una tirada de Percepción (la dificultad es la Astucia + Sigilo del hombre lobo) para detectarlo. Una vez que el Garou ataque, la dificultad baja en 3. Este Don sólo afecta a la vista; no enmascara el sonido o el olor del Garou.

• **Caparazón (Nivel tres):** Caparazón coloca una barrera emocional e instintiva alrededor del Metis, dejando fuera la hostilidad del mundo y suprimiendo sus propios y poderosos impulsos destructivos. Un espíritu tortuga enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Fuerza de Voluntad (dificultad la Rabia del propio personaje). El éxito aísla al Metis durante una escena tras una barrera mística y psicológica, inmunizándolo ante magias de manipulación mental de todo tipo durante el resto de la escena. Sin embargo, no puede obtener ningún éxito en las tiradas de Empatía, Impulso Primario o Rabia, ni gastar puntos de Rabia.

• **Lenguaje Mental (Nivel tres):** Este Don permite la comunicación mental, incluso a grandes distancias. El usuario debe conocer al objetivo personalmente (aunque la amistad no es necesaria) o tener algo que le pertenezca, como un mechón de su cabello. Los espíritus pájaro y los espíritus de intelecto enseñan este Don.

Sistema: El jugador tira Carisma + Empatía (dificultad 8) y gasta un punto de Fuerza de Voluntad; el efecto dura una escena. El personaje puede mantener una conversación mental con un objetivo a una distancia máxima de 16 kilómetros (10 millas) por éxito. Leer la mente no es posible, pero el hombre lobo puede usar Habilidades Sociales como Intimidación.

• **Ojos de Gato (Nivel tres):** El hombre lobo puede ver claramente en completa oscuridad. Sus ojos brillan con un centelleante verde mientras este Poder está activado. Un espíritu gato enseña este Don.

Sistema: El personaje no sufre penalizaciones por la oscuridad. Este Poder puede usarse a voluntad; no requiere tirada o gasto alguno.

• **Don del Puercoespín (Nivel cuatro):** El hombre lobo se somete a una llamativa transformación: su pelaje se alarga, volviéndose espinoso y afilado como las púas de un puercoespín. El hombre lobo debe estar en Forma Crinos, Hispo o Lupus para usar este Don. Puercoespín enseña este Don, y tiene una fuerte debilidad por los Metis.

Sistema: El personaje gasta un punto de Gnosis para afilar su pelaje. Cualquiera al que el Metis plaque, agarre o inmovilice recibe daño agravado (Fuerza +1) de estas recién descubiertas púas. Es más, aquéllos que lo golpeen con la piel desnuda y consigan menos de cinco éxitos en la tirada de ataque recibirán su *propia* Fuerza en daño agravado (esto no niega el daño hecho al Metis). Este Don dura una escena o hasta que el hombre lobo desee que su pelaje vuelva a la normalidad.

• **Látigo de Rabia (Nivel cuatro):** El Metis emplea toda la vergüenza, el odio y la furia que oprimen su corazón y las desata destruyendo a los demás. Los huesos se parten, los órganos se desgarran, y las cavidades se llenan con sangre según la Rabia del Metis destroza a su objetivo. Un espíritu de furia enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y tira su puntuación de Rabia. Un objetivo a 91 metros (100 yardas) o menos recibe un nivel de daño agravado no absorbible por cada éxito. Este Don sólo puede usarse sin peligro una vez por escena. Cualquier uso adicional inflige el daño completo del Don tanto al Metis como a su objetivo.

• **Marchitar Miembro (Nivel cuatro)**: Con un gruñido y una torva mirada, el hombre lobo malogra un miembro del oponente: los huesos se retuercen, los músculos se marchitan, la carne se deseca. Las criaturas con capacidades regenerativas se recuperarán después de una escena; los demás quedarán lisiados permanentemente. Los espíritus venenosos enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Fuerza de Voluntad (dificultad igual a la Resistencia de la víctima + 4). Se suma dos a la dificultad de todas las tiradas de Destreza de la víctima. Si una pierna resulta tullida, sólo se podrá mover a la mitad de su velocidad normal.

• **Mordisco de Cascabel (Nivel cuatro):** Los colmillos del Metis se alargan y puede inyectar un veneno mortal con su mordisco. Los espíritus araña y serpiente enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia cuando trata de morder a un oponente. Si el mordisco tiene éxito, se duplica cualquier daño restante después de la absorción.

• **Don del Tótem (Nivel cinco)**: Los Metis son Garou desde su nacimiento, y sus lazos con el espíritu que guía a su Tribu son profundos. El Metis puede suplicar poder a su Tótem tribal, con efectos que varían de una Tribu a otra. Rata podría mandar un enjambre de roedores a atacar a los enemigos del hombre lobo, mientras que Abuelo Trueno podría mandar relámpagos para apartar de un golpe obstáculos y oponentes. El potencial de este Don depende del favor del Tótem, y puede extenderse hasta lo milagroso. Sólo el Tótem tribal enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Rituales (dificultad 7). A mayor número de éxitos, más dramática es la ayuda concedida. Un éxito podría causar una distracción menor, mientras que 10 éxitos podrían provocar erupciones volcánicas o tornados que arrasarían países.

• **Forma Proteica (Nivel cinco)**: Al nacer deformes, los Metis toman su deformidad y la convierten en una fuente de poder. Puede retorcer su carne en gran cantidad de formas, haciendo brotar rasgos antinaturales, desde miembros y bocas adicionales hasta tentáculos. Un Quimerlino enseña este Don.

Sistema: La habilidad del personaje para transformarse parcialmente (ver pág. 286) se modifica permanentemente, permitiéndole hacer casi cualquier grotesca modificación que el jugador pueda imaginar. Estas modificaciones deben otorgar de forma lógica uno de los siguientes beneficios: +2 dados en una categoría concreta de tiradas de ataque (miembros adicionales con garras para ataques de garrazo, tentáculos para agarres, etc.), +2 al daño en una categoría concreta de tiradas de ataque (un pico de calamar en el pecho para daño adicional en los agarres, brazos revestidos de dientes de tiburón para aumentar los ataques de garrazo, etc.) o +5 metros por turno de movimiento (piernas adicionales, alas vestigiales, etc.).

• **Locura (Nivel cinco):** Los Metis luchan durante toda su vida por encontrar un lugar digno y respetable dentro de un campo de minas de horror y maltratos. Este Don les permite desatar sus demonios interiores sobre los demás, infligiendo demencia y locura. La naturaleza del trastorno varía de un individuo a otro, pero siempre es severa, haciendo imposible que la víctima actúe de forma normal. Las Lúnulas y espíritus de engaño y locura enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Manipulación + Intimidación (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad de la víctima). El objetivo comienza a sufrir un Trastorno de forma inmediata (ver pág. 485). La locura dura un número de días igual a los éxitos obtenidos. Durante ese tiempo, el Metis puede aumentar o disminuir la severidad de la locura, concediendo a la víctima lucidez y luego llevándola a la psicosis. Incluso después de que el Don haya terminado, las secuelas pueden perseguir a la víctima durante el resto de su vida.

Dones Lupus

Los Dones Lupus reflejan los poderosos lazos de la Raza con el mundo natural y las zonas salvajes. Normalmente, estos Dones realzan las habilidades naturales del hombre lobo, permitiéndole realizar proezas que otras Razas encontrarían imposibles.

• **Arsenal del Depredador (Nivel uno)**: Uno de los aspectos más perturbadores de la Forma Homínido es la ausencia de armas adecuadas. Este Don soluciona ese problema (mientras que conserva gran parte de la habilidad de la Forma Homínido para mezclarse en el mundo humano), concediendo al Garou garras y dientes listos para el combate sin dejar dicha Forma. Un espíritu lobo enseña este Don.

Sistema: El hombre lobo se concentra durante un turno para obtener acceso a los ataques de mordisco y garrazo en Forma Homínido durante el resto de la escena o hasta que descarte la transformación. Estos ataques infligen daño letal en vez de agravado y pueden ocultarse de forma sencilla simplemente manteniendo la boca cerrada, llevando mangas largas o guardando las manos en los bolsillos. Puede incluso hablar de forma normal sin revelarlo mientras tenga cuidado de no abrir demasiado la boca o sonreír mostrando sus



dientes, aunque su voz sonará áspera y un poco distorsionada (intentar discernir si hay algo extraño en un Garou que tome estas precauciones requiere una tirada de Percepción + Alerta, dificultad 9).

• **Mente de Presa (Nivel uno)**: Según Gaia va muriendo y su orden natural es pervertido, los depredadores se convierten en presas con una frecuencia creciente; ésta es una triste verdad que los Lupus conocen demasiado bien. Este Don ayuda a que el Garou evada a sus enemigos para poder luchar otro día, enseñándole lugares donde esconderse, rutas de escape e incluso posibilidades de contraatacar. Un espíritu liebre o ciervo enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Astucia + Impulso Primario; dificultad 7 en la naturaleza, 9 en ambientes urbanos. Cada éxito añade un dado a todas las reservas para escapar, ganar distancia, esconderse o evadir la persecución durante el resto de la escena.

• **Salto de Liebre (Nivel uno)**: El hombre lobo puede saltar distancias imposibles. Naturalmente, los espíritus liebre enseñan este Don, aunque los espíritus gato, rana, canguro e incluso pulga también lo hacen de forma ocasional.

Sistema: El jugador realiza una tirada refleja de Fuerza + Atletismo (dificultad 7) para activar este Don. Si tiene éxito, la distancia de salto de su personaje se dobla durante el resto de la escena o se triplica durante un único turno con el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad (ver Saltar, pág. 275).

• **Sentidos Agudizados (Nivel uno)**: Este Don afina los sentidos del hombre lobo en grado sumo. Disfrutará de la agudeza olfativa y auditiva de un lobo siempre que esté en las Formas Homínido y Glabro, junto a una visión nocturna superior. En Crinos, Hispo y Lupus, sus sentidos se vuelven preternaturalmente potentes, permitiendo proezas sensoriales que rozan la precognición. Sin embargo, los ruidos fuertes repentinos, las luces brillantes o los olores abrumadores pueden desorientarlo. Los espíritus lobo enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis para activar este Don durante una escena. En Formas Homínido y Glabro, las dificultades de Percepción descienden en dos para el hombre lobo y puede tirar Percepción + Impulso Primario para realizar hazañas sensoriales asombrosas como rastrear siguiendo un olor. En Crinos, Hispo y Lupus, las dificultades de Percepción disminuyen en tres (esto no es acumulativo con las bonificaciones ordinarias a la Percepción en la Forma Lupus) y el hombre lobo gana un dado adicional para las reservas de Impulso Primario.

• **Sentir Presa (Nivel uno)**: Este Don permite al hombre lobo localizar suficientes presas como para alimentar a su manada. En un ambiente urbano, esto tiende a guiar al Lupus a cazar en parques, alcantarillas, refugios de animales o incluso zoos, llevándolo sin falta hasta las presas. Los humanos y los carnívoros demasiado grandes o peligrosos no cuentan como presas para un lobo solitario. Un espíritu lobo enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Percepción + Impulso Primario. La dificultad es 5 en ambientes naturales y 7 en ambientes urbanos. Superar la tirada indica la localización de suficientes presas como para alimentar a una manada grande durante un día.

• **Axis Mundi (Nivel dos):** El Lupus alcanza a sentir la presencia de Gaia con su espíritu, centrándose en su relación con la Madre. Mientras viaje por el Reino de Gaia, siempre sabe en qué dirección viaja o su orientación. Los espíritus de las aves migratorias enseñan este Don.

Sistema: Los efectos de este Don son permanentes.

• **Nombrar al Espíritu (Nivel dos):** El hombre lobo adquiere una comprensión instintiva de los habitantes de la Umbra. Puede sentir el tipo y niveles de Rasgos aproximados (Rabia, Gnosis, Fuerza de Voluntad) de los espíritus. Los espíritus búho y cuervo enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Percepción + Ocultismo (dificultad 8).

• **Ojo de Águila (Nivel dos):** Este Don permite al hombre lobo ver a distancias increíblemente lejanas, aunque no a través de obstáculos; un buen punto de observación es inestimable, y este Don está muy demandado entre los guardianes del Túmulo. Un espíritu águila enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Percepción + Alerta (dificultad 7). El número de éxitos es el número de kilómetros que se añaden al rango visual del Garou.

• **Olor de la Vista (Nivel dos):** El hombre lobo puede sustituir completamente su visión con su sentido del olfato. Puede atacar criaturas invisibles con normalidad u orientarse en la más absoluta oscuridad. Los espíritus lobo enseñan este Don.

Sistema: El hombre lobo sustituye totalmente su visión por su sentido del olfato, permitiéndole distinguir identidades y localizaciones a la perfección (el color y los pequeños detalles, como las letras en una página, quedan fuera de su alcance). Puede requerirse una tirada de Percepción + Impulso Primario para detectar cosas que activamente oculten su olor.

• **Cola de Mono (Nivel tres)**: El Lupus puede alargar su cola y usarla como un apéndice prensil a voluntad. Aunque no sustituye a una mano, puede alcanzar objetos, enroscarse en ramas e incluso permite al Garou colgar cabeza abajo. Un espíritu mono enseña este Don.

Sistema: El Garou puede emplear su cola prensil a voluntad en cualquier Forma que posea cola. Manipular la cola con éxito requiere una tirada de Destreza + Atletismo (la dificultad varía dependiendo de la tarea).

• **Fuerza de Gaia (Nivel tres):** La Diosa bendice al Lupus con la plenitud de su poderío cuando lleva la más natural de sus pieles. Mientras esté en Forma Lupus, el Garou disfruta del poderío completo de un Crinos. Un espíritu lobo enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia. La Fuerza base de su Forma Lupus aumenta en cuatro, en vez de en el punto habitual, durante el resto de la escena.

• **Pies de Gato (Nivel tres):** El hombre lobo adquiere la agilidad de un gato, haciéndolo inmune a caídas inferiores a 30 metros (100 pies). También tiene un equilibrio perfecto

incluso en las superficies más resbaladizas, y las dificultades de todas las acciones de combate que impliquen cargar y forcejear se reducen en dos. Los espíritus gato enseñan este Don.

Sistema: Esta habilidad se vuelve innata para quienes aprenden el Don.

• **Sentir lo Antinatural (Nivel tres)**: El hombre lobo puede sentir cualquier presencia sobrenatural y determinar su tipo y fuerza aproximadas. Las presencias sobrenaturales pueden incluir la magia, espíritus, manchas del Wyrm, fantasmas, vampiros, hadas y cualquier otra manifestación antinatural, aunque no los identificará específicamente como tales. Un hombre lobo puede percibir a una persona embrujada con la misma facilidad que a un fantasma. Cualquier siervo de Gaia enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Percepción + Enigmas (dificultad 6). Cuanto más éxitos consiga, más información obtiene. Sin embargo, el registro sensorial es vago y objeto de interpretación. Por ejemplo, un vampiro podría oler a sangre coagulada, miedo, carne putrefacta o cualquier cosa que el Narrador encuentre apropiada.

• **Silenciar a la Tejedora (Nivel tres):** El Lupus lanza un aullido devastador, destruyendo todas las máquinas electrónicas cercanas: computadoras, portátiles, teléfonos inteligentes, *tablets*, etc. Las máquinas más simples, como teléfonos fijos, coches y armas de fuego, no resultan afectadas. Un espíritu de tormenta enseña este Don.

Sistema: El Lupus se pasa un turno aullando. El jugador gasta entonces un punto de Rabia y tira Manipulación + Impulso Primario. Los aparatos electrónicos delicados quedan destruidos en un radio de (20 x éxitos) metros (o yardas) en un estallido de chispas.

• **Grito de Gaia (Nivel cuatro):** El Garou emite un horrible y devastador grito imbuido con la Rabia y el dolor de Gaia. La fuerza del grito golpea a los enemigos y los derriba. Los espíritus de tormenta enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Rabia. Cualquiera que esté dentro de un radio de 15 metros (50 pies), a excepción de la manada del hombre lobo, es lanzado al suelo y sufre un nivel de Salud no absorbible de daño contundente por éxito cuando la onda de choque arrasa el área.

• **Roer (Nivel cuatro):** Las mandíbulas del hombre lobo se fortalecen hasta el punto en que sus dientes pueden atravesar casi cualquier cosa. Sus colmillos infligen más daño en combate, y sólo la muerte romperá su presa si clava sus dientes en un oponente. Los espíritus hiena y lobo enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Resistencia + 4 contra una dificultad variable (3 para madera, 6 para esposas de acero, 9 para un acople entre trenes). El tiempo que lleva roer algo depende del número de éxitos. Adicionalmente, el Don concede al mordisco del personaje dos dados adicionales de daño durante el resto de la escena.

• **Terror del Lobo Terrible (Nivel cuatro):** Los lobos acechan en las pesadillas ancestrales de la humanidad y también en las de aquellos monstruos que una vez fueron humanos. El hombre lobo emite un fiero gruñido que desata un terror ancestral en los oponentes y los hunde en el Delirio. Un espíritu lobo enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y tira Manipulación + Impulso Primario (la dificultad es la Fuerza de Voluntad del oponente o, si afecta a un grupo, la Fuerza de Voluntad más alta de entre todos ellos). Si tiene éxito, el hombre lobo invoca el efecto completo del Delirio en cualquier humano, ser que anteriormente fue humano o criatura parcialmente humana que pueda verlo, incluyendo a quienes normalmente no se ven afectados por el Delirio, como magos o vampiros. Sólo otros hombres lobo y Fera son inmunes. Puede usarse en cualquier Forma, aunque en Homínido y Glabro se aumenta la dificultad de la tirada de Impulso Primario en uno.

• **Vida de Bestia (Nivel cuatro):** El hombre lobo puede comunicarse con otros animales salvajes y atraerlos o incluso darles órdenes. Los animales domésticos pueden hablar con el Garou, pero se han entregado a las costumbres de los humanos y no proporcionarán ayuda más allá de dar información. Cualquier espíritu animal puede enseñar este Don, aunque los Lupus prefieren aprenderlo de espíritus león o lobo.

Sistema: El personaje gana permanentemente la habilidad de comunicarse con todos los animales, sin importar la Forma que tenga en ese momento. Para atraer a los animales, el jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Trato con Animales (dificultad 7). Todos los animales a 16 kilómetros (10 millas) por éxito responderán a la llamada, y obedecerán cualquier orden del Garou. Se considera costumbre hacer una ofrenda al espíritu de cualquier animal al que se le ordene sacrificarse con este Don; si no lo hiciera se arriesgaría a enfadar al mundo espiritual.

• **Canción de la Gran Bestia (Nivel cinco):** El Garou adentra se en las profundidades de las zonas salvajes y emite un largo aullido lleno de pesar. Una de las Grandes Bestias de antaño responde a la llamada, apareciendo en el Reino cerca del hombre lobo, un ser poderoso y salvaje que holló la tierra en eras pasadas. Entre tales criaturas se cuentan el willawau (un búho gigante), el tigre dientes de sable, los grandes tiburones megalodón que nadaron en los océanos hace eones y el poderoso mamut, que llega en manadas. ¿Quién sabe qué más podría invocar la Canción? Las Grandes Bestias poseen un poder en el mundo físico que rivaliza con el de poderosos espíritus de la Umbra. Una vez se presenta la antigua criatura, el Garou puede hacerle una petición, pero la Gran Bestia la cumplirá a su modo, de acuerdo a su naturaleza. Usar este Don es arriesgado, pero los resultados pueden ser verdaderamente espectaculares. Pocos espíritus conocen este Don. Se dice que los solitarios Mokolé (ver pág. 412) saben qué espíritus pueden enseñar la Canción de la Gran Bestia... si alguno ha sobrevivido a la Guerra de la Rabia y está dispuesto a hablar con los Garou, por supuesto.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Gnosis y tira Carisma + Impulso Primario (dificultad 8). Sacar más

éxitos mejora la disposición de la Gran Bestia. Los Rasgos se dejan a discreción del Narrador, pero siempre deberían ser impresionantes.

• Don Elemental (Nivel cinco): Gaia misma interviene para dar ayuda, ofreciendo parte de sí misma al personaje. El hombre lobo gana el poder de dar órdenes a cuanto lo rodea, dirigiendo las fuerzas elementales del mundo. Los elementales enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Gnosis (dificultad 8). Si tiene éxito, el Garou llama a un elemental que le concede la habilidad de controlar un gran volumen de aire, tierra, fuego o agua, aproximadamente 6 x 6 metros (20 x 20 pies) por éxito. El efecto dura una escena, o hasta que el elemental se vaya o sea destruido. Los elementales invocados con este Don son aproximadamente tan poderosos como un Vagabundo de los Nexos (ver pág. 447).

Dones de Auspicio

Estos Dones son secretos otorgados a los hijos de Gaia por Luna. Ésta pidió a sus muchos siervos que enseñaran a los Garou sus múltiples trucos, armándolos con habilidades mágicas con las que proteger a Gaia.

Dones Ragabash

Los Dones de Luna para los Ragabash desafían la tradición y la sabiduría convencional. Muy adecuadas para embaucadores, exploradores y saboteadores, las eclécticas bendiciones de la Luna nueva son más que efectivas.

• Abrir Sello (Nivel uno): El hombre lobo puede abrir casi cualquier tipo de artefacto cercano cerrado con o sin llave. Un espíritu mapache enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Gnosis (dificultad igual a la puntuación de Celosía local). Si el objeto está sellado mágicamente, el jugador debe gastar un punto de Gnosis antes de hacer el intento.

• Ojo Nublado (Nivel uno): La forma del hombre lobo se convierte en un borrón trémulo e impreciso, como si quien mira padeciese graves cataratas, incluso bajo el sol del mediodía. No obstante, el Ragabash no es realmente invisible y, si lo descubren, la protección de este Don falla hasta que se distraiga al observador. Un espíritu camaleón o armiño enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Sigilo (dificultad 8). Cada éxito aumenta la dificultad de todas las tiradas de Percepción hechas para detectarlo en uno durante el resto de la escena.

• Olor a Agua Corriente (Nivel uno): El hombre lobo puede enmascarar su olor por completo, haciéndolo virtualmente imposible de rastrear. Un espíritu zorro enseña este Don.

Sistema: La dificultad de todas las tiradas para rastrear al Garou aumenta en dos. Los efectos de este Don son permanentes, aunque el Ragabash puede suprimirlos temporalmente a voluntad (algo que puede ser necesario para integrarse en las manadas de lobos).

• Risa Contagiosa (Nivel uno): La risa es la herramienta con la que los embaucadores de Gaia promueven la iluminación y el cuchillo que corta el velo de la Rabia. Cuando el Ragabash se ríe, quienes lo rodean se ven forzados a secundarlo, olvidando sus disputas. Un espíritu coyote o hiena enseña este Don.

Sistema: El Ragabash debe hacer algún comentario burlón sobre la situación en la que se encuentre y luego reírse de ello. El jugador tira entonces Manipulación + Expresión (dificultad igual al valor de Rabia más alto de entre todos los que estén escuchando). Superar la tirada provoca que quienes escuchen el comentario del Ragabash y su risa dejen de aferrarse a su ira, y olviden lo que los había disgustado en primer lugar (aunque su temperamento volverá si se les recuerda lo que el Luna Nueva les hizo olvidar).

• Rostro del Mentiroso (Nivel uno): El Ragabash se envuelve en una actitud tan deshonesta que no se puede creer nada de lo que dice, ni siquiera la clara verdad sin adornos. El hombre lobo puede hacer una afirmación veraz y ningún humano que lo escuche le creerá. Un espíritu ornitorrinco enseña este Don.

Sistema: Después de que el personaje diga algo veraz, el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Carisma + Subterfugio (dificultad 7). Este Don funciona automáticamente en humanos, haciéndoles creer que el Ragabash está mintiendo. Los oyentes sobrenaturales cuya Fuerza de Voluntad sea menor que los éxitos del Ragabash también rechazarán creer sus palabras.

• Bendita Ignorancia (Nivel dos): El Garou puede volverse completamente invisible a todos los sentidos, espíritus o sistemas de monitorización quedándose quieto. Un espíritu camaleón enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Resistencia + Sigilo (dificultad 5). Cada éxito resta un éxito de la tirada de Percepción + Alerta de aquéllos que busquen al personaje. Si nadie está buscando *activamente* al hombre lobo, un éxito basta para ocultarse a la perfección.

• Canción de la Araña (Nivel dos): El Ragabash puede robar mensajes de la red de la Tejedora, arrancándolos del aire o escuchando a escondidas según recorren las líneas telefónicas. El Ragabash debe ser consciente de que está teniendo lugar una conversación para escucharla (aunque no necesita saber quién está al otro lado de la línea). Para conversaciones a través de teléfonos fijos, el Ragabash debe poner la oreja en un poste telefónico o el cable; para escuchar conversaciones por móvil (o incluso interceptar mensajes de texto) necesita ser capaz ver uno de los teléfonos usados. Los espíritus araña y cuervo enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Escucha la conversación (o recibe traducciones mentales de los mensajes de texto) mientras mantenga la oreja en la línea o el teléfono del usuario a la vista.

• Pulso de la Presa (Nivel dos): Si el hombre lobo sabe algo sobre su presa (incluso un mote, sus iniciales, o una descripción básica) puede buscarla tan rápido como

pueda viajar. Este infalible sentido de la orientación funciona en cualquier lugar y es tan útil para rastrear espíritus a través de la Umbra Profunda como ejecutivos de Pentex por Baltimore. Un espíritu lobo o perro enseña este Don.

Sistema: No se requiere una tirada a menos que el objetivo esté ocultándose activamente, en cuyo caso el jugador tiraría Percepción + Enigmas contra una dificultad que sería la suma de la Astucia + Sigilo del objetivo. Si el objetivo es un espíritu, la dificultad es la Gnosis de éste.

• **Tomar lo Olvidado (Nivel dos):** Un Ragabash con este Don puede robar algo de un objetivo y hacer que su víctima se olvide de que alguna vez poseyó el objeto robado. Un espíritu ratón enseña este Don.

Sistema: Después de robar con éxito el objeto, el jugador debe sacar tres éxitos en una tirada de Astucia + Latrocinio (a una dificultad igual a la Inteligencia + Callejeo de la víctima).

• **Abrir Puente Lunar (Nivel tres):** El hombre lobo tiene la habilidad de abrir un Puente Lunar, con o sin el permiso del Tótem de ese Túmulo. Una Lúnula enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Ver el Rito del Puente Abierto (pág. 217) para más información sobre abrir Puentes Lunares. La distancia máxima que se puede cubrir es de 1600 kilómetros (1000 millas).

• **Arte del Mentiroso (Nivel tres):** El Ragabash puede contar la más escandalosa de las mentiras y que sea aceptada como verdad, al menos durante un tiempo. Un espíritu zorro enseña este Don.

Sistema: El personaje dice primero su mentira, luego el jugador tira Astucia + Subterfugio (la dificultad es la Astucia + Subterfugio del objetivo o la puntuación más alta entre el grupo de oyentes). Un éxito convence a un individuo, mientras que se necesitan tres éxitos para engañar a una multitud. Dado que la tirada se hace *después* de decir la mentira, este Don siempre conlleva cierto riesgo.

• **Cola de Mono (Nivel tres):** Como el Don Lupus.

• **Explorador (Nivel tres):** El hombre lobo puede encontrar los senderos más inverosímiles tanto en la más prístina naturaleza como en la jungla urbana, localizando las rutas más rápidas y cortas entre dos lugares. Un espíritu cuervo enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Percepción + Supervivencia (para las zonas naturales) o Callejeo (para entornos urbanos) contra dificultad 7. El número de éxitos se corresponde con la calidad del camino que abre y con la disminución del tiempo de viaje. Cada éxito reduce el tiempo invertido aproximadamente en un diez por ciento, hasta un máximo de la mitad del tiempo de viaje original. La dificultad de cualquier tirada para rastrear al hombre lobo aumenta en dos cuando este Don esté activo; esta disminución se acumula a otros efectos similares, como Olor a Agua Corriente.

• **Gremlins (Nivel tres):** El Ragabash puede provocar que los aparatos tecnológicos fallen con un simple toque. Realmente, este Don provoca que su propia energía espiritual interna actúe en contra de su función. Si el Garou puede asustar al espíritu lo suficiente, éste huirá del aparato, haciendo que deje de funcionar permanentemente. Un Gremlin enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Intimidación; la dificultad está determinada por la complejidad del objeto. Cuantos más éxitos obtenga el Garou, mayor daño sufrirá el aparato. Tres éxitos desactivan el objeto permanentemente (el espíritu ha huido). Una buena interpretación podría garantizar de uno a tres dados adicionales, a discreción del Narrador.

Aparato	**Dificultad**
Computadora	4
Teléfono	6
Coche	7
Pistola	8
Cuchillo	9

• **Bendición de Luna (Nivel cuatro):** Cuando Luna es visible en el cielo nocturno, la plata deja de actuar como una azote para el Garou. Es más, cuando la Luna crece hasta estar llena, la plata puede volverse contra quienes la esgrimirían contra el hijo de Gaia. Una Lúnula enseña este Don.

Sistema: Cuando la Luna aparece en el cielo en una fase visible, la plata causa daño letal o contundente al personaje en lugar de agravado (los tipos de daño dependen de la forma del ataque: un bastón con empuñadura de plata haría daño contundente, mientras que las balas de plata harían daño letal). Además, se considera que todas las tiradas de ataque realizadas contra el hombre lobo con armas de plata durante ese período obtienen un 1 adicional además del resultado de todos los dados que realmente se tiran, o dos 1 durante la Luna llena. La vulnerabilidad del Garou a la plata persiste durante el día, en las noches de Luna nueva y cuando la Luna está por debajo del horizonte.

• **Cuerpo de Cachorro (Nivel cuatro):** El Garou desata una devastadora maldición sobre el cuerpo de un oponente, provocando que se debilite o paralice. Muchos consideran el uso de este Don sobre un enemigo una declaración de eterna enemistad. Los espíritu de dolor y enfermedad enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Gnosis en una tirada enfrentada a la Gnosis o Resistencia del objetivo, lo que sea mayor. La dificultad del Garou es la Fuerza de Voluntad del oponente, mientras que la dificultad de la víctima es la Gnosis del Ragabash. Cada éxito conseguido por el Ragabash le permite eliminar un punto de cualquier Atributo Físico de la víctima. El efecto es permanente, aunque la víctima puede recuperar esos Atributos con Experiencia. Este Don sólo puede ser utilizado una *única* vez contra un oponente concreto.

• **Esquiva Umbral (Nivel cuatro):** El Ragabash descubre que la mejor forma de lidiar con un enemigo es enviarlo muy lejos… quizá a un lugar donde se dará cuenta de lo estúpida que es su actitud. Puede abrir un agujero en la Celosía mientras esquiva un ataque enemigo, mandán-

dolo a la tierra de los espíritus. Un espíritu araña trampera enseña este Don.

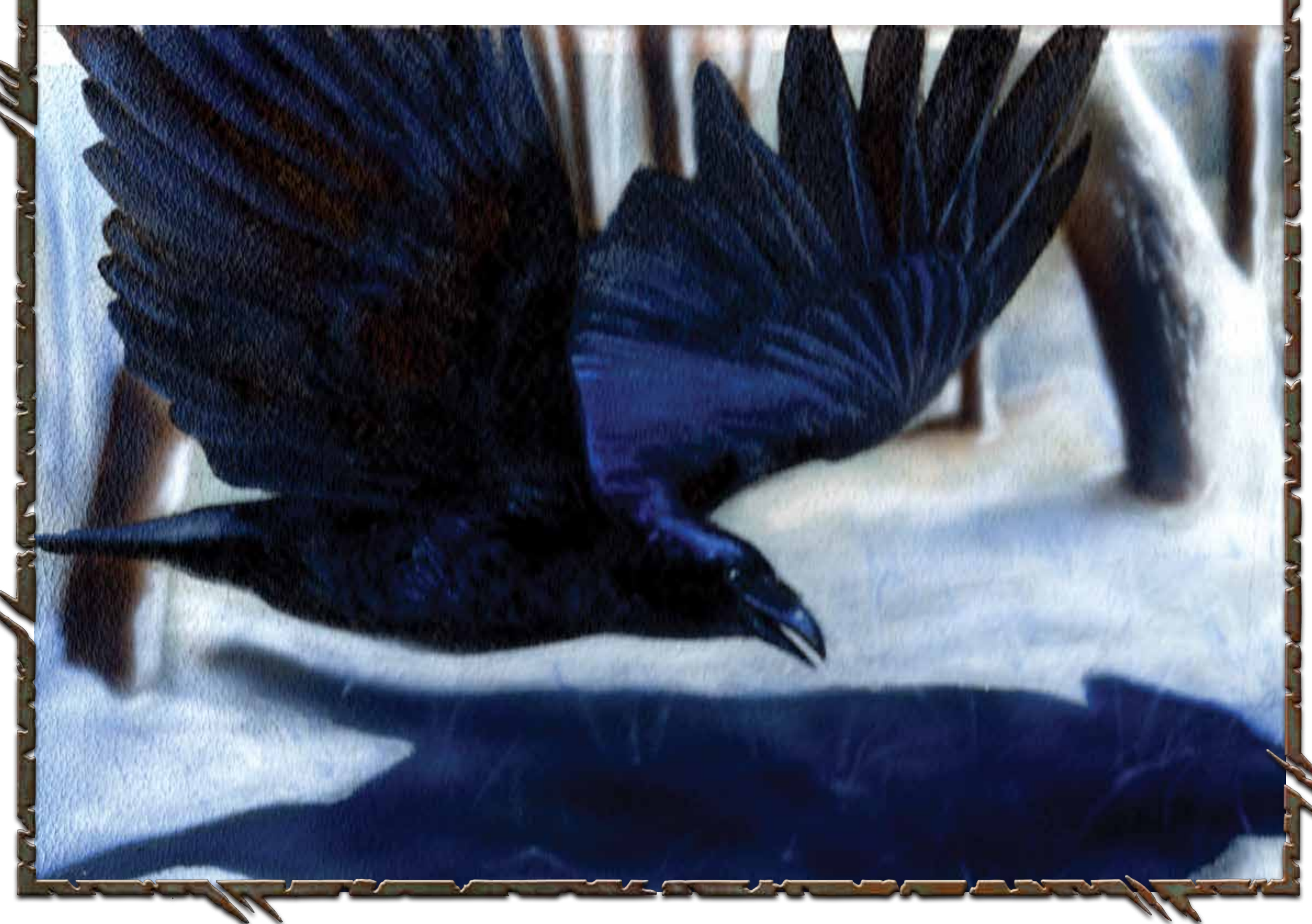
Sistema: Cuando trate de esquivar un ataque cuerpo a cuerpo, el jugador gasta un punto de Gnosis y aumenta la dificultad de la esquiva en uno o al valor de la Celosía local, lo que sea mayor. Si logra esquivar el ataque por completo, el atacante es enviado a la Penumbra (o al mundo físico si este Don se usa en la Penumbra).

• Garras Ladronas de la Urraca (Nivel cinco): El Ragabash puede robar los Poderes de otros y usarlos. Estos Poderes pueden ser Dones (ya sean Garou o de los Fera), Encantamientos de los espíritus, Disciplinas vampíricas, Magia de Esferas o cualquier otro Poder (a discreción del Narrador, las Facultades de los Imbuidos pueden ser una excepción). Naturalmente, un espíritu urraca enseña este Don.

Sistema: El jugador debe obtener tres éxitos en una tirada de Astucia + Latrocinio (la dificultad es la Fuerza de Voluntad del objetivo). Si tiene éxito, el Ragabash roba el Poder objetivo, privando al dueño de su uso. Los Poderes se roban de forma fragmentaria, por lo que un Ragabash que robe un Poder vampírico para fundirse con la tierra (Protean •••) no gana también la habilidad de ver en la oscuridad o de que le crezcan garras (Protean • y ••). El Garou puede mantener el Poder todos los turnos que desee mientras que pague un punto de Gnosis cada turno. La Gnosis del hombre lobo sustituye cualquier Rasgo exclusivo de la víctima que haga funcionar el Poder, como la reserva de Sangre de un vampiro o el Areté de un mago. El Ragabash debe saber algo sobre los Poderes de su objetivo, ya sea por haberlos observado o por rumores, y debe declarar un Poder como objetivo en términos que le resulten comprensibles ("¡Deseo robar la habilidad del mago para gobernar el fuego!"). Este Don no otorga conocimiento alguno sobre el Poder robado, por lo que los fracasos tienden a ser dramáticos y memorables.

• Miles de Formas (Nivel cinco): Un hombre lobo que posea este Don puede transformarse en cualquier animal cuyo tamaño esté entre el de un pájaro pequeño y el de un bisonte. El Garou adquiere todas las capacidades especiales (vuelo, branquias, veneno, habilidades sensoriales, etc.) del animal al que imita. No puede tomar la forma de bestias del Wyrm (¡tampoco es que deseara hacerlo!), pero con un esfuerzo adicional puede adoptar la forma de bestias míticas (como grifos o unicornios), mientras la bestia esté dentro de las limitaciones de tamaño habituales. Los espíritus del Kaos enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Inteligencia + Trato con Animales (dificultad 6). Un éxito permite al personaje asumir la forma de cualquier animal normal. Durante el resto de la escena, puede hacer tiradas de transformación adicionales sin gastar más Gnosis siempre que sólo tome la forma de animales normales. Para permitir al personaje tomar una forma mítica, el jugador debe gastar un punto adicional de Gnosis y superar una dificultad de 9.



• **Portador del Fuego (Nivel seis):** El Ragabash ejecuta el truco definitivo, robando un Poder sobrenatural y transformándolo en un Don, que a su vez puede ser otorgado a otros como si el Luna Nueva fuese un espíritu mentor. Por desgracia, el Ragabash debe haber sobrevivido primero a que se use el Poder contra él. Coyote u otro Incarna embaucador enseñan este Don.

Sistema: Después de haber sido objetivo de un Poder, el Ragabash puede gastar un punto de Gnosis permanente para interiorizarlo en forma de Don. El Ragabash no puede usarlo él mismo, de hecho renuncia a todas las defensas contra ese Poder si alguna vez se usa contra él en el futuro; existirá, sin embargo, como un tesoro que legar a la Nación Garou. Cualquier Poder puede convertirse en un Don de esta manera; incluso la vil magia del Wyrm puede ser robada y convertida en una defensa de Gaia. El Narrador determina el nivel apropiado del nuevo Don y qué tipo de espíritu sería capaz de enseñarlo a los Garou. En el caso de los magos, este poder roba Recetas concretas en vez de Esferas enteras.

Dones Theurge

Los Dones de Luna para los hijos del cuarto de Luna conceden comprensión sobre la Umbra y sus habitantes, así como poder sobre los espíritus y las mentes de los demás.

• **Cordón Umbral (Nivel uno):** La Umbra es un mundo cambiante donde la lógica no siempre se aplica y perderse es fácil. Mediante este Don, los Theurge se aseguran de poder regresar al punto por el que entraron a la Umbra. Éste crea un "cordón umbilical" plateado que conecta al Garou con el punto donde cruzó por última vez la Celosía. Sólo el hombre lobo que crea la atadura es capaz de verla. Un espíritu araña enseña este Don.

Sistema: No se necesita una tirada para crear el hilo. Sin embargo, tras cada día completo que el personaje pase en la Umbra se debe gastar un punto de Gnosis para mantener el cordón; si no, se corroe desde el punto de entrada hacia el Garou.

• **Lenguaje Espiritual (Nivel uno):** Este Don concede comprensión del lenguaje del mundo espiritual, permitiendo al Garou entender claramente y hablar con cualquier espíritu que encuentre. Este Don no influye de ninguna forma en la actitud de los espíritus hacia el hombre lobo, ni asegura que tengan deseo alguno de comunicarse con él. Cualquier espíritu puede enseñar este Don.

Sistema: Los efectos de este Don son permanentes.

• **Roce Materno (Nivel uno):** El Theurge canaliza poder espiritual a través de sus manos, sanando las heridas de cualquier otra criatura viva. Este Don no puede curar al propio hombre lobo, ni tampoco a espíritus o a no-muertos. Un espíritu oso o unicornio enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Inteligencia + Empatía (la dificultad es el nivel de Rabia actual del objetivo o 5 para quienes no poseen Rabia). Cada éxito cura un nivel de daño letal, contundente o agravado. El sanador puede incluso curar Cicatrices de Batalla (ver pág. 260) de esta forma si el Don se aplica durante la misma escena en la que se recibe la Cicatriz y se gasta un punto adicional de Gnosis.

• **Sentir al Wyrm (Nivel uno)**: Como el Don Metis.

• **Trampa para Espíritus (Nivel uno):** El Theurge lanza una red mística invisible que enreda a los espíritus hostiles, confundiéndolos mediante un mezcla de fuerza mística y ley de Gaia, quebrantada desde antiguo, pero todavía potente. Un espíritu búho enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Inteligencia + Ocultismo (dificultad 8) para lanzar un ataque dirigido contra un espíritu que esté a menos de 9 metros (30 pies), del que éste puede defenderse de forma normal. En lugar de infligir daño, este ataque reduce la Fuerza de Voluntad efectiva del espíritu en dos para todas las acciones de combate durante el resto de la escena. Las aplicaciones adicionales de este Don no se acumulan.

• **Comandar Espíritu (Nivel dos):** El Theurge puede dar órdenes a los espíritus que encuentra y esperar obediencia. Este Don no concede la habilidad de invocar espíritus, sólo de forzarlos a obedecer. Como siempre que se trata con espíritus, las palabras claras son esenciales, ya que algún espíritu inteligente siempre intentará retorcer el espíritu de las órdenes obedeciéndolas al pie de la letra. Cualquier avatar de Incarna puede enseñar este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Carisma + Liderazgo (la dificultad es la Gnosis del espíritu). El personaje puede darle órdenes sucesivas una vez que esté bajo su control; cada orden adicional requiere que el jugador gaste un punto de Fuerza de Voluntad adicional. Al espíritu no se le puede ordenar que deje un lugar u objeto (o, en el caso de Fomori, una persona) al que esté vinculado.

• **Mandala de Batalla (Nivel dos):** Un sello místico arde en el suelo alrededor del Theurge, visible sólo para aquéllos con puntuaciones de Gnosis. Este círculo drena la Esencia de los espíritus atrapados en su red. Un espíritu araña u hormiga león enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Inteligencia + Ocultismo (dificultad 7). El mandala de batalla abarca un radio de 15 metros por éxito (o de 50 pies por éxito) en torno al Garou; los espíritus (que no sean el Tótem de manada del Garou) que se encuentren dentro del mandala pierden un punto de Esencia por turno. El mandala se disipa al final de la escena o cuando el hombre lobo salga fuera de sus límites, lo que suceda antes.

• **Nombrar al Espíritu (Nivel dos):** Como el Don Lupus.

• **Visión del Más Allá (Nivel dos):** Éste es un Don de profecía. El hombre lobo se convierte en un oráculo, propenso a sueños y visiones que le dan pistas sobre oportunidades futuras, retos y amenazas por llegar. Estas visiones están siempre veladas con simbolismos: una guerra inminente contra los vampiros locales puede ser presagiada por visiones de rascacielos rezumando sangre de sus pisos superiores, mientras que una muerte en el clan podría anunciarse mediante sueños de un coro de pesarosos aullidos hacia una luna pálida como un fantasma. Los espíritus búho enseñan este Don.

Sistema: Las visiones están enteramente bajo el control del Narrador y se manejan mejor a través de la interpretación, aunque un jugador que se haya quedado verdaderamente sin palabras puede pedir una tirada de Astucia + Ocultismo (dificultad 7) para tratar de interpretar una visión particularmente desconcertante.

• **Caminante de la Telaraña (Nivel tres):** El Garou puede viajar por la Urdimbre a través de la Umbra sin dificultad física y sin atraer la atención hostil de los espíritus de la Tejedora de la zona. Cualquier espíritu de la Tejedora puede enseñar este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Ciencias (dificultad 7). Los éxitos permiten al Garou (y su manada, mientras se mantenga cerca de éste) viajar a través de la Umbra por la Urdimbre como si fuese un Puente Lunar. Que las hebras vayan donde el Garou quiere viajar es otro tema.

• **Camuflaje Umbral (Nivel tres):** Aunque perfectamente visible para todos los demás, este Don vuelve al hombre lobo indetectable para los espíritus. Un espíritu de viento enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y durante el resto de la escena es completamente invisible para los sentidos espirituales. Puede moverse con normalidad pero no puede realizar ninguna acción de ataque sin interrumpir el efecto de este Don.

• **Exorcismo (Nivel tres):** Éste es el Don para expulsar espíritus de lugares, objetos o incluso personas, tanto si la posesión es forzada como si es voluntaria. Cualquier avatar de Incarna puede enseñar este Don.

Sistema: El hombre lobo debe concentrarse durante tres turnos ininterrumpidos. Si el espíritu no desea irse, el jugador debe tirar Manipulación + Intimidación (la dificultad es la Fuerza de Voluntad del espíritu). Si éste estaba vinculado a su alojamiento, el exorcista debe obtener más éxitos que los que consiguiese quien lo ancló cuando unió al espíritu a su localización. Este Don puede usarse para "curar" Fomori, aunque hacerlo inflige diez niveles de daño agravado a un ritmo de un nivel por turno según la Perdición va siendo arrancada de su hogar carnal. Esto garantiza la muerte del huésped a menos que un poderoso sanador se las arregle para preservar su vida durante el exorcismo.

• **Pulso de lo Invisible (Nivel tres):** Los espíritus llenan el mundo, y nadie conoce este hecho mejor que los Theurge. Este Don concede una consciencia constante del mundo espiritual. Incluso en el mundo físico, el Theurge puede interactuar con los espíritus de la Penumbra a voluntad. Aunque la mayor parte de la actividad espiritual no merezca su atención, el Theurge será automáticamente consciente de cualquier cambio dramático o agitación cercana. Cualquier espíritu puede enseñar este Don.

Sistema: Si la Gnosis permanente del Garou iguala o excede la Celosía local, puede ver en la Umbra de manera automática. Si no, el jugador debe tirar Gnosis para ver a través de la Celosía (la dificultad es el valor de Celosía). Este tipo de consciencia dura el resto de la escena o hasta que el personaje entre en un área con una Celosía más fuerte.

• **Aferrar el Más Allá (Nivel cuatro):** El hombre lobo puede introducir y extraer cosas de la Umbra sin tener que dedicárselas (ver Rito del Talismán Dedicado, pág. 210). Este Don afecta a objetos, personas y animales, tanto si consienten como si no. Un espíritu zarigüeya o canguro enseña este Don.

Sistema: El personaje debe sujetar el objeto o persona que desee llevar consigo hacia o desde el mundo espiritual y gastar cierta cantidad de puntos de Fuerza de Voluntad: uno para objetos pequeños (un cuchillo o un teléfono), dos para objetos mayores (una mochila o una pistola) y tres para objetos de tamaño humano (incluyendo personas). El jugador hace la tirada habitual de Gnosis para atravesar la Celosía y caminar de lado; si tiene éxito, tanto él como el objeto o persona deseados pasan a la Umbra. Un sujeto reticente puede resistirse con una tirada de Fuerza de Voluntad; cada éxito resta uno de los del Garou.

Si se les deja en la Umbra durante demasiado tiempo, los seres vivos se transforman en espíritus por completo.

• **Drenar Espíritu (Nivel cuatro):** El Garou puede drenar poder de un espíritu para alimentar su propia resolución. Un espíritu rata enseña este Don.

Sistema: El jugador hace una tirada enfrentada de Gnosis contra el espíritu. Si el jugador tiene éxito, el espíritu pierde un punto de Esencia por cada éxito durante el resto de la escena. Por cada dos puntos drenados, el Garou gana un punto temporal de Fuerza de Voluntad. Pierde cualquier punto que exceda su máximo al final de la escena.

• **Empañar el Espejo (Nivel cuatro):** Este Don permite al Theurge nublar las mentes de otros seres, haciéndoles imposible encontrar la Umbra o entrar en ella caminando de lado. Aunque antiguamente se usaba como forma de castigo para los Cachorros arrogantes, en los días cercanos al Apocalipsis este Don se utiliza más habitualmente como arma contra los Danzantes de la Espiral Negra. Un espíritu de la Tejedora enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis por cada individuo al que desee afectar. La Celosía aumenta en cinco para esos objetivos durante el resto de la escena. Se puede afectar hasta a cinco individuos a la vez. Aunque habitualmente se usa contra otros Garou, este Don es efectivo contra cualquier ser capaz de entrar en la Umbra caminando de lado, incluyendo a otros Fera y a algunos magos.

• **Guarda Espiritual (Nivel cuatro):** Como el Don Homínido.

• **Argumento Definitivo de Lógica (Nivel cinco):** Aquéllos que hablan con el Theurge se van convencidos de algún hecho que de otra forma no hubiesen creído. Si tiene éxito, el Garou puede hacer que el objetivo crea implícitamente en un aspecto de la existencia (verdadero o falso): que la Tierra es el centro del universo, que existe el mundo espiritual o que las ciudades son afrentas antinaturales contra la naturaleza, por ejemplo. Un espíritu coyote enseña este Don.

Sistema: El jugador necesita tres éxitos en una tirada de Manipulación + Interpretación (la dificultad es igual a la Astucia + Enigmas del objetivo).

• **Espíritu Maleable (Nivel cinco):** El hombre lobo puede cambiar la forma o propósito de un espíritu. Un Quimerlino enseña este Don.

Sistema: El jugador debe superar al espíritu en una tirada enfrentada de Gnosis. La dificultad está basada en qué es lo que intenta conseguir el Garou, mientras que la del espíritu es la Gnosis del Garou.

Cambio	Dificultad
Características (Fuerza de Voluntad, Rabia, Gnosis; un punto cambiado por éxito)	6
Disposición (Amistoso, neutral, hostil)	7
Tipo (Naturae, Elemental, Perdición, etc)	9

• **Lobotomía Salvaje (Nivel cinco):** Desencadenando un arrebato de energía pura del Kaos, el hombre lobo puede hacer que la mente de un oponente degenere a la de un animal, destruyendo de forma efectiva su inteligencia. Un espíritu del Kaos enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Astucia + Empatía (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad + 3 del oponente, máximo 10) y gasta cierta cantidad de puntos de Gnosis. Si tiene éxito, el Garou puede destruir el Atributo Inteligencia del objetivo de forma permanente; el objetivo pierde un punto de Inteligencia por cada dos puntos de Gnosis gastados, aunque no puede perder más Inteligencia que el número de éxitos obtenidos en la tirada. La Inteligencia perdida es reemplazada por un comportamiento bestial y salvaje.

• **Como al Comienzo (Nivel seis):** El Theurge puede deshacer por un corto período el trabajo que a la Tejedora le ha tomado eones llevar a cabo. Este Don rasga completamente la Celosía, uniendo los mundos de la carne y el espíritu como lo estuvieron antaño. Además, esta región sanada actúa como una almenara para los espíritus de Gaia, llamando a una marea de espíritus de la naturaleza y otros aliados para ayudar al Theurge. Un avatar de la propia Gaia enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta tres puntos de Gnosis y tira Astucia + Ocultismo (la dificultad es la Celosía del lugar). La Celosía queda rasgada en esa zona. Cuando más delgada sea la Celosía, tanto más amplia es la rotura: desde unas pocas habitaciones en un rascacielos a un kilómetro del entorno en lo profundo de la Selva Amazónica. Espíritus amistosos a elección del Narrador salen en ayuda del Theurge: cuantos más éxitos, mayor es su número o poder. La Celosía queda reducida permanentemente en 1 en el área donde se haya utilizado este Don; los beneficios de éste no se acumulan con el uso sucesivo.

Dones Philodox

Luna otorga a sus hijos Media Luna Poderes para el equilibrio, el juicio y la aplicación de la ley. Los jueces y mediadores de la Nación Garou usan su magia para discernir la verdad, liderar en tiempos de paz y mediar entre sus compañeros.

• **Colmillos del Juicio (Nivel uno):** Es responsabilidad del Philodox no sólo juzgar sino también castigar a aquéllos que han abandonado el lugar que les corresponde. Un espíritu Ancestro enseña este Don, el cual hace que las garras y colmillos del hombre lobo ardan con el justo poder de la ley.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad. Durante el próximo día completo, todos los ataques que el Garou haga con sus armas naturales causan dos dados adicionales de daño a todos los seres que hayan abandonado su propósito original en favor del servicio al Wyrm (como los Danzantes de la Espiral Negra, Fomori y espíritus de la naturaleza corrompidos; las Perdiciones, que vinieron al mundo como agentes del Wyrm son, lamentablemente, excepciones al castigo de este Don).

• **Olor de la Auténtica Forma (Nivel uno):** El Philodox es capaz de oler la verdad de aquéllos que se encuentra, olisqueando literalmente la verdadera forma de un individuo. Un espíritu buitre enseña este Don.

Sistema: El Garou puede identificar por el olor a la Parentela o a otro hombre lobo de forma automática. En todos los demás casos, el jugador debe tirar Percepción + Impulso Primario (dificultad 6). Un éxito identificará a un humano normal o un animal; dos éxitos detectarán a un vampiro, changeling, demonio, momia o Fera; se necesitan cuatro éxitos para descubrir a un mago, Ghoul o Fomor. A efectos de este Don, los Imbuidos se consideran humanos normales. Los olores poco familiares no se reconocen de manera automática: un Philodox que nunca ha encontrado a un Rokea podría no reconocer inmediatamente el olor que detecta como de "hombre tiburón".

• **Persuasión (Nivel uno):** Como el Don Homínido.

• **Resistir Dolor (Nivel uno):** Fortaleciéndose con resolución y voluntad, el hombre lobo calma el dolor de sus heridas. Un espíritu oso o tejón enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad; el personaje ignora todas las penalizaciones por heridas durante el resto de la escena.

• **Verdad de Gaia (Nivel uno):** Como jueces de la Letanía, los Philodox pueden distinguir fácilmente lo verdadero de lo falso. Un Gaflino de Halcón enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Inteligencia + Empatía (la dificultad es igual a la Manipulación + Subterfugio del objetivo). Este Don revela sólo cuáles de las palabras que se han dicho son ciertas y cuáles son falsas. No revela la verdad oculta tras una mentira a menos que quien esté hablando la pronuncie. Si quien habla no está seguro de si sus palabras son verdad o mentira, el Don no las identifica ni como ciertas, ni como falsas.

• **Fuerza de la Resolución (Nivel dos):** Los Philodox usan este Don para fortalecerse frente al Apocalipsis, convirtiendo la ardiente pasión y la abrasadora Rabia en una determinación fría como el acero. Un espíritu lobo enseña este Don.

Sistema: Una vez por escena, el jugador puede tirar Resistencia + Rituales (dificultad 7). Por cada dos éxitos, el Philodox recupera un punto de Fuerza de Voluntad, hasta su propio máximo.

• **Liderar la Reunión (Nivel dos):** El Philodox atrae todas las miradas hacia él con una gran exclamación, una palmada, el golpe de su klaive contra el escudo o cualquier

otro gesto. Hasta que haya dicho lo que tenga que decir, nadie se irá o le interrumpirá. Un espíritu león enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Apariencia + Liderazgo (dificultad igual a la puntuación de Fuerza de Voluntad más alta entre aquéllos cuya atención busca). Si la tirada tiene éxito, toda la audiencia queda en silencio y escucha. Cualquier individuo que desee interrumpir al Philodox o marcharse antes de que termine de hablar debe gastar dos puntos de Fuerza de Voluntad para poder hacerlo.

• **Llamada al Deber (Nivel dos):** Los nombres tienen un gran poder en el mundo espiritual, y los Philodox pueden explotar esta característica para invocar y dar órdenes a cualquier espíritu cuyo nombre conozcan. Sólo se puede dar una orden y el espíritu se marcha inmediatamente después de cumplirla. Alternativamente, *todos* los espíritus de la zona pueden ser llamados en tiempos de gran necesidad. Un avatar de un Incarna enseña este Don.

Sistema: El Garou debe conocer el nombre del espíritu que desea invocar. El jugador tira Carisma + Liderazgo (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del espíritu). La segunda modalidad de este Don simplemente requiere que el jugador gaste dos puntos de Gnosis para invocar a todos los espíritus de Gaia en un radio de 1,6 kilómetros (una milla). Si el personaje ha abusado de este Don en el pasado (según estime el Narrador), los espíritus pueden desoír la llamada, ya que este tipo de invocaciones se basan más en el llamamiento al deber que en la obligación. Los espíritus más poderosos (Incarnae y superiores) generalmente son capaces de ignorar este Don si así lo deciden.

• **Rey de las Bestias (Nivel dos):** La autoridad del Philodox se extiende incluso al reino de las bestias, por lo que puede exigir la lealtad a cualquier animal. Si tiene éxito, el animal sigue sus órdenes al pie de la letra de manera incondicional. Un espíritu león o halcón enseña este Don.

Sistema: El Philodox designa como objetivo a un animal en un radio de 30 metros (100 pies). El jugador tira Carisma + Trato con Animales (dificultad 7). El Poder dura hasta que el Garou libere al animal de su obligación para con él; el Don sólo ejerce su influencia sobre un animal a la vez.

• **Brazo Débil (Nivel tres):** Al observar el estilo de lucha de un oponente, el Philodox puede evaluar rápidamente sus fortalezas y debilidades. Los espíritus serpiente y los espíritus de viento enseñan este Don.

Sistema: El jugador tira Percepción + Pelea (dificultad 8). Cada éxito concede un dado de bonificación para añadir a sus tiradas de ataque o de daño contra ese oponente. Por ejemplo, un Philodox que consiguiera cuatro éxitos podría añadir dos dados a su tirada de ataque y otros dos a su reserva de daño, o cuatro a sus tiradas de daño, o tres a su ataque y uno a su daño; cualquier combinación que le venga bien. Sin embargo, la distribución de los dados no puede cambiarse una vez se ha activado el Don. Éste puede usarse contra un enemigo en concreto una vez por escena y sus beneficios se pierden al final de la misma. Se necesita un turno completo de concentración para usar este Don.

• **Lenguaje Mental (Nivel tres):** Como el Don Metis.

• **Olor del Perjuro (Nivel tres):** Los juramentos santificados ante un Philodox son un asunto serio, por lo que este Don concede a los jueces de la Nación Garou la habilidad de saber cuándo un juramento ha sido roto y rastrear a quién lo ha quebrantado para castigarlo personalmente. Un espíritu perro enseña este Don.

Sistema: El Philodox puede gastar un punto de Gnosis para santificar cualquier juramento o promesa de la que sea testigo en persona, sin importar lo formal o informal que sea. Si en cualquier momento del futuro uno de los individuos que realizó el juramento lo rompe, el Philodox se percata inmediatamente de ello y todas las tiradas del hombre lobo para rastrear al perjuro mediante su olor bajan a dificultad 4. El beneficio de este Don dura hasta que el Philodox esté de nuevo en su presencia.

• **Sabiduría de las Antiguas Costumbres (Nivel tres):** Todos los hombres lobo tienen una conexión innata con sus Ancestros, un subconsciente espiritual y racial accesible a través de una intensa meditación. El Philodox puede acceder a esos recuerdos profundos para rememorar saber antiguo. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: El personaje debe meditar durante un corto período de tiempo, concentrándose en el pasado. El jugador tira entonces Gnosis (dificultad 9, –1 por cada punto de Ancestros que tenga el Garou). El número de éxitos determina cuán detallada y exacta será la respuesta que reciba.

• **Sentir el Equilibrio (Nivel tres):** Como árbitros de la Nación Garou los Philodox han desarrollado una sintonía con las fuerzas cósmicas que equilibran la Teluria. El hombre lobo puede sentir una sobreabundancia de las energías del Wyrm, el Kaos o la Tejedora en un lugar. Un espíritu gato enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Percepción + Enigmas (dificultad 8) para detectar el equilibrio espiritual de una zona, si lo hubiese. Las manifestaciones del Wyrm se perciben como densas y aceitosas, las de la Tejedora como frías e inflexibles, y las del Kaos son cálidas y trémulas. Para usar este Don, el Philodox debe estar en calma y no tener distracciones.

• **Adoptar la Verdadera Forma (Nivel cuatro):** El Philodox puede forzar a un ser a volver a su auténtica forma. Un espíritu lobo enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Impulso Primario (dificultad 7). Si tiene éxito, las Razas Cambiantes (incluyendo los Garou) se ven obligadas a volver a su Forma de Raza durante un turno por éxito. Otras criaturas que hayan cambiado de forma (como los vampiros disfrazados de lobos) que sean objetivo de este Poder también se ven forzadas a volver a sus verdaderas formas.

• **Dar la Vuelta (Nivel cuatro):** El hombre lobo irradia autoridad y poder, lo que le permite ejercer su dominación sobre los demás. Los humanos se inclinan o arrodillan, mientras que los Garou se tumban y exponen sus gargantas. Un espíritu lobo enseña este Don.

Sistema: El jugador comienza una tirada enfrentada y extendida de Fuerza de Voluntad. Cada turno se comparan los resultados con los de cada uno de sus oponentes; cuando el jugador ha conseguido tres o más éxitos que un oponente, éste deja de tirar y se somete. Si uno de los oponentes acumula tres éxitos más que el personaje, la tirada concluye. Durante el resto de la escena, ningún individuo que se haya sometido emprenderá acción alguna sin el consentimiento del personaje, salvo que su vida dependa de ello.

• **Olor del Más Allá (Nivel cuatro):** Tras una breve concentración el hombre lobo puede proyectar sus sentidos a cualquier lugar con el que esté familiarizado (incluso a una localización en la Umbra), sin importar lo lejos que pueda estar. Debido a que este Don lo enseña un espíritu pájaro, sus sentidos perciben la escena desde arriba.

Sistema: El jugador tira Percepción + Enigmas (dificultad 8). Si la localización está en la Umbra, la dificultad es 8 o la Celosía local, lo que sea mayor. Esta visión remota continúa mientras el hombre lobo lo desee, pero el personaje sufre una penalización de –3 a los intentos para reaccionar a los estímulos de su entorno físico mientras sus sentidos estén desplazados.

• **Geas (Nivel cinco):** Este Don ata a un individuo o un grupo a un sagrado juramento. Aunque un Geas no puede forzar a un individuo a actuar contra su naturaleza (como dejarse matar), tampoco le permite actuar contra la tarea que el Philodox le ha impuesto. El avatar de un Incarna enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Manipulación + Liderazgo (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del oponente, o la más alta del grupo). La obsesión por terminar la tarea impuesta mediante un Geas dura hasta que ésta sea llevada a cabo o el objetivo reciba daño hasta el punto de quedar incapacitado para realizar la misión.

• **Muro de Granito (Nivel cinco):** El Philodox tiene una relación más fuerte con los elementales de la tierra que otros hombres lobo; del mismo modo que la tierra sustenta a quienes se apoyan en ella, el Philodox sustenta la Letanía en la que se apoya a su gente. Mientras esté en contacto con tierra o roca, el Philodox puede invocar un muro que lo proteja. Este muro se mueve con el Garou, defendiéndolo desde todos los ángulos. Los elementales de tierra enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Las dimensiones del muro son tres metros o yardas de altura, dos de longitud y uno de grosor, y si el Garou lo desea, puede extenderse para rodear a un número de aliados hasta un límite igual a la Gnosis del hombre lobo, mientras se puedan apiñar. Tiene una reserva de absorción de 10 dados, y deben infligírsele 15 niveles de Salud para poder penetrarlo por cualquier punto. El muro dura una escena o hasta que sea devuelto a la tierra por el Garou.

• **Romper Ataduras (Nivel seis):** Este Don destroza todos los lazos, ya sean físicos o mentales, desde unas robustas cadenas de hierro a la esclavitud causada por la embrujada Sangre de un vampiro. El Garou puede usarlo para beneficiar a cualquier ser, incluido él mismo. Cualquier Incarna que disfrute de la libertad de ir y venir como desee enseña este Don.



Sistema: El Garou es automáticamente inmune a cualquier coerción sobrenatural y puede romper ataduras como si tuviese Fuerza 15. También puede quebrar con esa misma Fuerza los lazos físicos de otros o deshacer los lazos mentales de los demás con una tirada de Manipulación + Liderazgo (dificultad 11 – la Fuerza de Voluntad del objetivo).

Dones Galliard

Los Danzantes Lunares arden con pasión y canciones, y por ello Luna les concede Dones que les permiten tejer sueño, fantasía y emoción en un tapiz que sirva a los mejores intereses de Gaia.

• **Habla Mental (Nivel uno):** Invocando el poder de soñar despierto, el Garou puede comunicarse silenciosamente con los personajes que elija. Un Quimerlino enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad por cada ser consciente y tira Manipulación + Interpretación (la dificultad es la Fuerza de Voluntad de la víctima) si algún participante se resiste. Todos aquéllos que han sido incluidos en el sueño lúcido pueden interactuar de forma normal a través del Don Habla Mental, aunque no pueden infligir daño. Sus cuerpos reales siguen activos, aunque sus reservas disminuyen en dos dados. Habla Mental termina cuando todos los participantes así lo deseen o en el turno en el que el Galliard falle una tirada contra un miembro que se oponga. Todos los seres afectados deben estar dentro de la línea de visión. El Garou puede incluir a toda su manada en sueño lúcido gastando un solo punto de Fuerza de Voluntad, si así lo desea.

• **Lenguaje de las Bestias (Nivel uno):** El hombre lobo puede entender instintivamente y comunicarse con cualquier animal natural, desde peces a mamíferos. Sólo necesita hablar de forma normal para ser entendido por los animales, junto con un toque del lenguaje corporal apropiado; no es necesario ladrar como un perro. Este Don no cambia las reacciones básicas de los animales o su disposición; la mayoría todavía temen a los depredadores como los hombres lobo. Cualquier espíritu animal puede enseñar este Don.

Sistema: Los efectos de este Don son permanentes.

• **Llamada de lo Salvaje (Nivel uno):** El hombre lobo puede lanzar su aullido más allá del alcance normal de audición e imbuirlo con una gran emoción, estimulando los corazones de sus compañeros Garou y poniendo la piel de gallina a todos los demás. Un espíritu lobo enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Resistencia + Empatía; el número de éxitos determina la distancia a la que puede escucharse la Llamada (dobla el rango normal con cada éxito) y cuán conmovedora es para quienes la escuchan. Este Don debería usarse en conjunción con uno de los aullidos Garou (ver pág. 58). El Narrador determina los efectos apropiados concernientes a su propósito, quizá recompensándolo con un dado adicional para deleitar a los participantes por cada dos éxitos, o concediendo un punto de Rabia a todos los oyentes por un aullido de batalla excepcional.

• **Recuerdo Perfecto (Nivel uno):** El hombre lobo es capaz de recordar y evocar cualquier recuerdo con perfecta claridad. Un espíritu elefante enseña este Don.

Sistema: El jugador debe gastar un punto de Gnosis para recordar a la perfección cualquier detalle, sin importar lo pequeño que sea, de cualquier momento de la vida del personaje.

• **Sentidos Agudizados (Nivel uno):** Como el Don Lupus.

• **Aullidos en la Noche (Nivel dos):** El hombre lobo lanza un aullido a pleno pulmón que estremece el cielo nocturno, evocando un terror primordial en los enemigos de Gaia. Las criaturas del Wyrm que oyen el aullido se sentirán inquietas e incapaces de descansar mientras sus enemigos estén merodeando. Un espíritu lobo enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Impulso Primario (dificultad 7). Las criaturas del Wyrm que escuchen el aullido se despertarán sobresaltadas si estaban dormidas y serán incapaces de dormir durante las próximas (éxitos x 3) horas.

• **Distracciones (Nivel dos):** El hombre lobo puede emitir ladriditos, gañidos y aullidos para desviar la atención de su objetivo. Un espíritu coyote enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Astucia + Interpretación (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad de la víctima). Cada éxito resta un dado de la reserva del objetivo durante los próximos tres turnos.

• **Habla Onírica (Nivel dos):** El Galliard puede caminar por los sueños de los demás y por lo tanto afectar su curso. El hombre lobo no necesita estar cerca de su objetivo, pero debe conocer o haber visto al soñador. Un Quimerlino enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Astucia + Empatía (dificultad 8). Si el soñador se despierta mientras el Galliard todavía está en su sueño, el hombre lobo es arrojado fuera del mundo de los sueños y pierde un punto de Gnosis.

• **Liderar la Reunión (Nivel dos):** Como el Don Philodox.

• **Llamada del Wyrm (Nivel dos):** Este peligroso Don atrae a las criaturas del Wyrm, haciéndolas caer en trampas y emboscadas o sacándolas de sus escondites. Cualquier espíritu siervo de Gaia puede enseñar este Don.

Sistema: El jugador hace una tirada enfrentada de Manipulación + Interpretación contra la Fuerza de Voluntad de la criatura (la dificultad de ambas tiradas es 7). Si la criatura del Wyrm pierde, debe acudir a la Llamada.

• **Canción de los Héroes (Nivel tres):** Recitando una historia de antiguo heroísmo Garou, el Galliard conjura el espíritu de los héroes caídos e infunde a quienes lo escuchan una porción de su poder. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: Requiere recitar toda una historia épica de heroísmo, lo cual llevará al menos varios minutos. Al final de la historia, el jugador gasta dos puntos de Gnosis y tira Carisma + Interpretación (dificultad 8). Cada dos éxitos en esta tirada añaden un punto a una única Habilidad a todos los Garou y Parentela que estén escuchando, de forma muy parecida al Trasfondo Ancestros (ver pág. 136). Esta bonificación dura hasta que sale el Sol.

• **Canción de la Rabia (Nivel tres):** Este Don desata la Bestia en los demás, forzando a hombres lobo, vampiros

y otras criaturas similares al Frenesí, y convierte a los humanos en *berserkers*. Un espíritu glotón enseña este Don.

Sistema: El Garou tira Manipulación + Liderazgo (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo). La víctima entra en un estado de rabia violenta (o Frenesí, si es propenso por naturaleza) durante un turno por éxito.

• Canción de la Sirena (Nivel tres): La canción o el aullido del Garou puede embelesar a cualquiera que lo escuche. Un espíritu pájaro cantor enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Carisma + Interpretación (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo) y gasta un punto de Gnosis. Sus compañeros de manada resisten el Don automáticamente; quienes alcancen a escucharlo y cuya Fuerza de Voluntad sea sobrepasada se ven afectados. Los objetivos encantados no pueden realizar ninguna acción durante un número de turnos igual al número de éxitos de la tirada, a menos que gasten un punto de Fuerza de Voluntad cada turno que deseen tener libertad de acción.

• Ojo de la Cobra (Nivel tres): Con una mirada ultraterrena, el hombre lobo puede atraer a cualquiera a una distancia de cuerpo a cuerpo. Un espíritu serpiente enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Apariencia + Enigmas (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo). El Garou necesita tres éxitos para traer al objetivo a su lado; menos éxitos harán al menos que la víctima se mueva en la dirección correcta. Una vez allí, el objetivo puede hacer lo que desee, pero hasta entonces debe esforzarse por llegar hasta el Galliard.

• Caminante de Puentes (Nivel cuatro): El Galliard puede crear Puentes Lunares menores a través de los cuales sólo él puede viajar. Este viaje requiere sólo un uno por ciento del tiempo que se tardaría de la forma habitual, permitiendo al hombre lobo desaparecer de delante de un enemigo y reaparecer detrás de él al instante. Estos Puentes Lunares *no* están protegidos por Lúnulas y pueden atraer el interés de los espíritus. Una Lúnula enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis para crear el Puente Lunar. Éste dura sólo un viaje a menos que el jugador gaste tres puntos adicionales de Fuerza de Voluntad, en cuyo caso durará hasta la siguiente Luna llena. La distancia máxima que puede recorrerse mediante el Puente es 1,6 kilómetros por punto de Gnosis del Garou (o su Gnosis en millas).

• Regalo de los Sueños (Nivel cuatro): El Galliard crea un sueño y después lo exhala hacia un individuo dormido. Una Lúnula enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Astucia + Expresión (dificultad 6) para crear el sueño; más éxitos permiten sueños más vívidos e impactantes. Para asegurarse de que el individuo experimenta este sueño, el Galliard debe exhalarlo en la boca del objetivo mientras éste duerme. El jugador gasta un punto de Gnosis para completar el Don. Los sueños creados mediante este Don suelen ser inusualmente vívidos y dramáticos, a menudo dejando incluso a los que fueron escépticos durante toda su vida convencidos de que tienen un profundo significado.

• Sombras junto a la Hoguera (Nivel cuatro): El Galliard invoca sombras y sueños para disponer el escenario para una actuación en la que actúan otros hombres lobo. El Galliard relata la historia y los actores son arrastrados al interior de la narración, quieran o no. Este Don suele usarse en los consejos, ya que permite a muchos participar en la narración de leyendas. También se utiliza como objeto de lección para los caprichosos y los tercos. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: Para empujar a un actor reticente al juego de sombras, el jugador gasta un punto de Gnosis por objetivo y tira Manipulación + Interpretación (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo). Los efectos duran hasta que la historia termine (una escena) o hasta que el actor reciba un ataque. No es necesario hacer gasto o tirada alguna por los participantes voluntarios.

• Juegos Mentales (Nivel cinco): Las emociones se convierten en una paleta con la que el Galliard puede pintar cualquier imagen que le apetezca. Puede cambiar las emociones del objetivo según desee, del amor al odio y viceversa. Un espíritu coyote enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Empatía (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo). Los éxitos permiten al Garou manejar las emociones de cualquier individuo durante el resto de la escena. Estas emociones no duran más allá del final de la duración del Don a menos que los sucesos las refuercen de forma natural (como el Galliard actuando de forma amistosa hacia un individuo al que haya forzado a tratarlo cálidamente).

• Tejido de la Mente (Nivel cinco): Los más grandes Galliard pueden traer a la vida los productos de su imaginación, creando criaturas a partir de la esencia de los sueños. Los Quimerlinos enseñan este Don.

Sistema: El jugador debe hacer una tirada extendida de Inteligencia + Interpretación (dificultad 8). Puede crear cualquier forma de vida que pueda imaginar, asignándole un punto de Rasgos por cada éxito conseguido en la tirada. El hombre lobo puede tomarse el tiempo que quiera para darle forma a la criatura, acumulando éxitos turno a turno, pero una vez se detenga, el ser onírico toma forma y requiere el gasto de un punto de Gnosis por escena para seguir manifestándose.

• Romper Ataduras (Nivel seis): Como el Don Philodox.

Dones Ahroun

Aunque todos los Garou son guerreros de Gaia, los Ahroun son los luchadores entre los luchadores. Ardiendo con el Don de la Rabia de Luna, los Ahroun canalizan su recta furia en terribles armas o en un astuto liderazgo en el campo de batalla.

• Garras como Aguijones (Nivel uno): En tiempos antiguos, los guerreros Ahroun hicieron causa común con el espíritu Reina Abeja. Igual que su propia colmena de hijos acudieron a protegerla, así lo hicieron los Garou luchando en defensa de Gaia, y la Reina decretó que debían ser equipados apropiadamente para la lucha. Un espíritu abeja enseña este Don, el cual permite al Ahroun transformar sus garras en aguijones con ganchos y púas en reconocimiento de aquella alianza.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia. El próximo ataque de garras con éxito que haga el personaje entierra sus garras en la víctima, donde se quedan clavadas después de separarse de la punta de los dedos del hombre lobo. Hasta que la víctima dedique tiempo a extraérselas (lo que lleva un turno completo), sufre +2 a la dificultad en todas las acciones. El Garou tarda un turno completo en regenerar sus garras.

• **Garras como Cuchillas (Nivel uno):** Pasando sus garras sobre piedra, acero u otra superficie dura, el hombre lobo las afila hasta que están afiladas como cuchillas. Un espíritu gato u oso enseña este Don.

Sistema: El jugador debe gastar un punto de Rabia y el Ahroun emplea un turno completo afilando sus garras. Todos los ataques de garra infligen dos dados adicionales de daño y tienen un –1 a la dificultad durante el resto de la escena.

• **Inspiración (Nivel uno):** Otros hombres lobo miran hacia al Ahroun en busca de liderazgo en la batalla y este Don los ayuda a estar a la altura de esa confianza. El hombre lobo emplea este Don para prestar su resolución y recta furia a aquéllos que comparten su causa. Un espíritu león o lobo enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Todos sus camaradas (pero no el usuario del Don) reciben un punto de Fuerza de Voluntad, que desaparece si no se usa antes del final de la escena.

• **Roce del Derribo (Nivel uno):** Este Don permite al Garou tumbar a su enemigo con un toque. Cualquier espíritu aéreo puede enseñar este Don.

Sistema: El jugador tira Fuerza de Voluntad (dificultad igual a la Resistencia + Atletismo del oponente). Un solo éxito ya manda a la víctima al suelo. Este Don puede emplearse incluso con el más ligero roce sin coste alguno, o puede aplicarse en un ataque gastando un punto de Fuerza de Voluntad o Rabia. Este tipo de ataques infligen daño completo además de derribar al oponente.

• **Tácticas de Manada (Nivel uno):** Mientras que el rol del Ahroun como el líder total de los Garou es cuestionable, no hay ninguna duda de que debería tomar el control de la manada en la batalla. Al tomar el mando y coordinar las acciones de la manada, el Ahroun dota a todos sus compañeros de manada de una gran competencia en el calor de la batalla. Un espíritu lobo enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad antes de iniciar una táctica de manada (ver pág. 300) y divide una reserva de dados igual a su puntuación de Liderazgo entre todos aquéllos que estén realizando la maniobra. Los dados deberían dividirse lo más equitativamente posible, aunque el jugador puede elegir dónde distribuir los dados restantes (o en el caso de que los dados que concede el Liderazgo del Ahroun sean menos que los miembros de la manada).

• **Escudo de Rabia (Nivel dos):** Tal es la Rabia que arde en el corazón del Ahroun que quienes tengan una furia menor se estremecerán ante ella. Un espíritu glotón enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad. Durante el resto de la escena, las puntuaciones de Rabia de todos los espíritus se consideran dos puntos más bajas que sus valores reales a efectos de tiradas de daño contra el Ahroun.

• **Espíritu de la Refriega (Nivel dos):** Un espíritu gato concede al Ahroun el Don de una velocidad cegadora y los reflejos del rayo, permitiéndole atacar antes que cualquier enemigo.

Sistema: Una vez que el Ahroun aprende este Don, sus efectos son permanentes. Añade 10 a todas sus tiradas de Iniciativa y, si lo desea, puede gastar un punto de Gnosis para añadir otros 10 a una tirada de Iniciativa (sin embargo, este tipo de gasto impide gastar puntos de Rabia para acciones adicionales).

• **Miedo Verdadero (Nivel dos):** El hombre lobo muestra todo su terrorífico poder enseñando sus dientes desnudos o sus garras, aullando o simplemente acechando ominosamente a un enemigo. El terror lo golpea y queda paralizado. Los espíritus de miedo enseñan este Don.

Sistema: El jugador tira Fuerza + Intimidación (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo). Cada éxito acobarda a un enemigo durante un turno; la víctima no puede atacar durante ese tiempo, pero puede defenderse y por lo demás actuar de forma normal (aunque probablemente sus acciones estarán guiadas por un terror sobrecogedor).

• **Sentir Plata (Nivel dos):** Como el Don Metis.

• **Corazón de Furia (Nivel tres):** El Garou se endurece contra la ira, suprimiendo su Rabia y creando un muro mental que contenga la marea de justa furia que amenaza con ahogarlo. Sin embargo, la ira siempre vuelve y es mejor que el Garou esté listo para pagar su deuda. Un espíritu jabalí enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Fuerza de Voluntad (dificultad igual a la Rabia permanente del personaje). Cada dos éxitos añade +1 a la dificultad del Frenesí del personaje durante la escena. Cuando la escena termine, las heridas y desaires pasados se apresuran a volver para acechar al hombre lobo, llenando de nuevo su corazón y su alma. Deberá gastar un punto de Fuerza de Voluntad o hacer inmediatamente una tirada de Frenesí a la dificultad habitual.

• **Curación de Combate (Nivel tres):** Este Don permite al hombre lobo curar sus heridas sin descanso o vacilación (incluso en el calor del combate) al tiempo que las garras y las balas rasgan su carne. Mientras que otros Garou tienen problemas para restañar sus heridas mientras lo atacan, el Ahroun nunca para de luchar. Los espíritus elementales enseñan este Don, aunque generalmente primero hay que superarlos en combate.

Sistema: El Ahroun ya no necesita detenerse o tirar Resistencia para sanarse durante el combate, y automáticamente regenera un nivel de Salud no agravado por turno. Este beneficio es permanente.

• **Garras de Plata (Nivel tres):** Luna manda a sus hijos a enseñar este poderoso pero doloroso Don a aquellos guerreros que se ganan su favor. Cuando es invocado, transforma las garras del hombre lobo en plata.

Sistema: El jugador tira Gnosis (dificultad 7) para activar este Don. Las garras de plata infligen daño agravado

a todos los objetivos y, naturalmente, ni los Garou ni la mayoría de los Fera pueden absorberlo. El Ahroun sufre una abrasadora agonía mientras se manifiestan estas garras de plata. Cada turno gana un punto de Rabia automáticamente y la dificultad de todas las acciones que no sean de combate aumenta en uno por la distracción. En cada turno en el que sus puntos de Rabia excedan su Fuerza de Voluntad, deberá hacer una tirada de Frenesí. El Don dura una escena, a menos que el Garou gaste un turno para acabarlo antes de forma voluntaria.

• Garras de Viento (Nivel tres): Las garras y colmillos del Ahroun pasan a través de las endebles protecciones de sus enemigos como si fuesen sólo aire y esperanzas. Un elemental de aire enseña este Don.

Sistema: El jugador debe gastar un punto de Rabia. Durante el resto de la escena, todos los ataques del Ahroun ignoran completamente la armadura (mundana o mágica) que el enemigo pueda llevar puesta; el objetivo debe renunciar a todos los dados de absorción de dicha protección.

• Alterar Cuerpo (Nivel cuatro): Como el Don Homínido.

• Avivar la Caldera de la Furia (Nivel cuatro): Este Don permite al Garou administrar su Rabia, haciendo que continúe ardiendo mientras los enemigos de Gaia aún hayan de ser derrotados. Un espíritu glotón enseña este Don.

Sistema: Los efectos de este Don son permanentes. El hombre lobo recupera un punto de Rabia en cualquier turno en el que reciba daño. Esta Rabia no causa una tirada de Frenesí, aunque la de otras fuentes generarán las tiradas habituales. Además, el jugador puede gastar un punto de Rabia por turno sin perder ninguna Rabia temporal. Sin embargo, si se gastan múltiples puntos de Rabia en cualquier turno, han de marcarse *todos* ellos.

• Luz de Luna Llena (Nivel cuatro): La Luna llena es la fase guerrera de Luna, cuando ella busca a sus enemigos. El Ahroun puede invocar su determinación para encontrar a sus enemigos, iluminando a todo aquel que se le oponga. Las Lúnulas enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Durante el resto de la escena, cualquiera que se encuentre en un radio de 1,6 kilómetros (una milla) que actúe en contra del Ahroun o su manada emite un suave resplandor, como si estuviese iluminado por la luz de la Luna. Este Don puede usarse para frustrar Poderes de sigilo o incluso invisibilidad, pero sólo si el objetivo está activamente intentando dañar, competir con o frustrar los planes del Ahroun o su manada.

• Mandíbula Apretada (Nivel cuatro): El hombre lobo muerde con tanta fuerza que sus mandíbulas no se aflojarán hasta que él decida hacerlo; incluso tras la muerte, permanecen cerradas. Un espíritu lobo o hiena enseña este Don.

Sistema: Después de hacer un ataque de mordisco exitoso, el jugador puede gastar un punto de Rabia para invocar este Don. Por cada turno consecutivo que decida mantener el agarre, hace una tirada de ataque de mordisco (dificultad 3). Aunque los enemigos pueden hacer tiradas enfrentadas de Fuerza para romper el agarre (sufriendo un nivel adicional de Salud en el proceso de intentar liberarse), el Garou puede añadir la mitad de su Fuerza de Voluntad a su reserva de dados (redondeando hacia arriba).

• Beso de Helios (Nivel cinco): El Ahroun puede invocar el poder del Sol para adquirir inmunidad a las llamas. Además, puede incendiar cualquier parte de su cuerpo y mantenerla ardiendo según desee. Los Garou con este Don son tan dados a prender su pelaje en honor al Sol durante los rituales como a incendiar sus garras o colmillos en la batalla. Un elemental de fuego o un espíritu del Sol enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Durante el resto de la escena, el personaje no recibe daño de ninguna fuente natural de calor o fuego. Las de origen artificial (napalm, estufas de gas, etc.) o sobrenatural no pueden causarle más de un nivel de daño contundente por turno. El personaje inflige dos dados adicionales de daño agravado con sus ataques ardientes.

• Fortaleza de Voluntad (Nivel cinco): La voluntad del hombre lobo que posee este Don es firme como una roca. También puede compartir esta fuerza terrorífica con otros, liderándolos a través de las puertas de Malfeas sin un momento de miedo o vacilación. Un espíritu lobo o el avatar de un Incarna enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Carisma + Liderazgo (dificultad 8). Cada éxito concede a todos los aliados Garou en un radio de 30 metros (100 pies) y a sus compañeros de manada en cualquier sitio en un radio de 160 kilómetros (100 millas) un punto adicional de Fuerza de Voluntad. Los puntos adicionales duran el resto de la escena y pueden aumentar la Fuerza de Voluntad de un aliado por encima de su máximo (e incluso por encima de 10). Este Don sólo puede usarse una vez por escena.

• Guerrero Imparable (Nivel seis): El hombre lobo que posee este potente Don puede menospreciar incluso las llamas y las garras de los de su propia clase. Un Incarna guerrero enseña este Don.

Sistema: El Garou se vuelve permanentemente capaz de curar todo el daño agravado como si fuese daño letal, salvo las heridas infligidas por la plata.

Dones tribales

Los espíritus que están al servicio de un Tótem tribal o aliados con él enseñan los Dones tribales. Los Dones de algunas Tribus no han cambiado durante siglos, mientras que otras (como los Moradores del Cristal) regularmente reinventan su relación con los espíritus.

Aprender un Don de otra Tribu suele requerir que el Garou se lleve bien con al menos un miembro de la Tribu (generalmente un compañero de manada) que pueda invocar al espíritu apropiado. Incluso entonces, el Garou debe convencer al espíritu de que es digno de sus bendiciones y que no las usará contra sus aliados tribales.

Algunos Garou son extremadamente sensibles respecto a la idea de que unos forasteros aprendan sus bendiciones tribales, mientras que otros creen que esta práctica fortalece a la Nación Garou en conjunto en su guerra contra el Wyrm.

Dones de la Camada de Fenris

Fieros guerreros todos y cada uno de ellos, los Fenrir suplican a sus espíritus aliados que les concedan Dones de guerra. Se espera que incluso sus Ragabash y Theurge sobresalgan en la batalla.

• **Garras como Cuchillas (Nivel uno):** Como el Don Ahroun.

• **Maestro del Fuego (Nivel uno):** Como el Don Homínido.

• **Reflejos Relámpago (Nivel uno):** Los Fenrir son los guerreros definitivos de Gaia, alternando sin esfuerzo entre el ataque y la defensa según dicten las necesidades de la batalla. Un espíritu mangosta enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta de forma refleja un punto de Fuerza de Voluntad. Durante el día siguiente, el personaje no necesita ni hacer tiradas de Fuerza de Voluntad ni gastar puntos de Fuerza de Voluntad para cancelar una acción y convertirla en defensiva.

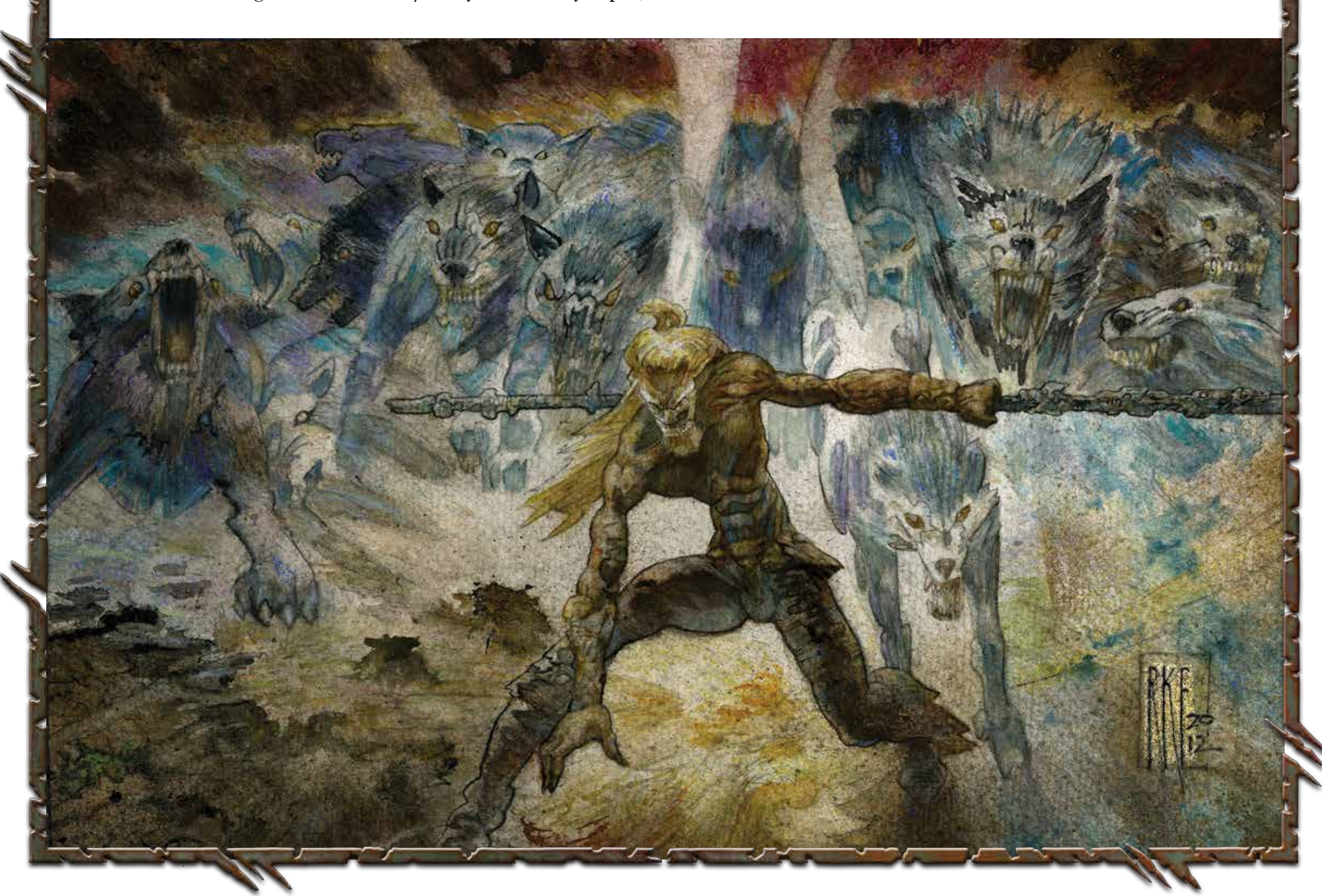
• **Resistir Dolor (Nivel uno):** Como el Don Philodox.

• **Rostro de Fenris (Nivel uno):** El Camada parece más grande y temible, e inspira respeto en sus iguales y acobarda a sus enemigos. Un espíritu lobo o sapo enseñan este Don.

Sistema: El jugador tira Carisma + Intimidación. Sólo se necesita un éxito para afectar a los no Garou y los Garou del mismo Rango; para afectar a los Garou de Rango superior, el jugador debe sacar una cantidad de éxitos igual a dos veces la diferencia de Rango entre el Garou y el objetivo. Por ejemplo, para afectar a un Garou de Rango 4, un personaje de Rango 2 necesitaría sacar al menos cuatro éxitos. Los aliados y los compañeros afectados por este Don consideran al Garou impresionante y noble (bonificación de –1 a la dificultad en todas las tiradas Sociales). Los enemigos se detienen un instante para hacer acopio de la resolución necesaria para luchar contra semejante monstruo (restando uno de sus puntuaciones de Iniciativa). Este Don dura una escena.

• **Colmillos del Norte (Nivel dos):** Volutas de humo azul brotan de los colmillos y las garras del hombre lobo, las cuales se transforman en curvadas dagas de hielo endurecido. Las heridas infligidas con estas terribles armas se tornan negras y supurantes, al ser expulsados de ellas todo calor y vida. Un espíritu de nieve enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Astucia + Supervivencia (dificultad 7). La transformación dura el resto de la escena o hasta que sea disipada voluntariamente. Cualquier individuo herido por los colmillos o garras del hombre lobo sufre una penalización de –1 durante el resto de la escena mientras el frío destruye su cuerpo. Además, estas heridas se curan mal; es probable que los mortales pierdan los miembros heridos al necrosarse los tejidos y los seres que pueden curarse de forma sobrenaturalmente acelerada (como los vampiros o los Danzantes de la Espiral Negra) son incapaces de curar dichas heridas durante un día por éxito en la tirada de activación del Don. No puede ser usado en Forma Homínido, pero se aplica en su totalidad a las garras y/o colmillos de las demás Formas.



• **Detener la Huida del Cobarde (Nivel dos):** El Camada puede ralentizar la huida (no una carga) de un enemigo, haciendo que sea más fácil de atrapar. Un espíritu lobo enseña este Don.

Sistema: El Garou debe pasar un turno concentrándose y el jugador tira Carisma + Intimidación (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo). Si la tirada tiene éxito, la velocidad del objetivo se reduce a la mitad durante el resto de la escena.

• **Gruñido del Depredador (Nivel dos):** El Garou deja escapar un gruñido salvaje que aterroriza a los oponentes y los acobarda hasta la sumisión. Un espíritu lobo enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Carisma + Intimidación (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad +3 del oponente). Cada éxito resta un dado de las reservas de dados de un oponente durante los tres próximos turnos. Se tarda un turno completo en invocar este Don.

• **Piel de Troll (Nivel dos):** El Fenrir recurre al poder de la tierra para su protección. Su piel se vuelve más dura y gruesa, con nódulos rocosos de carne dura y blindada. Un elemental de tierra enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Resistencia + Impulso Primario (dificultad 7). El personaje recibe un dado adicional por éxito en todas las tiradas de absorción durante el resto de la escena (el daño sufrido por la plata sigue sin poder absorberse). El personaje sufre +1 a la dificultad en todas las tiradas Sociales salvo las de Intimidación mientras dure el efecto de este Don.

• **Poderío de Thor (Nivel tres):** El hombre lobo puede incrementar su fuerza tremendamente para matar mejor a sus enemigos. Un espíritu lobo enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y otro de Rabia, y luego tira Fuerza de Voluntad (dificultad 8). La Fuerza del Garou se duplica durante un turno por éxito. Este Don sólo puede usarse una vez por escena.

• **Redirigir Dolor (Nivel tres):** Este Don permite al Fenrir descargar el dolor de sus heridas sobre aquéllos que las infligieron. Un espíritu cuco enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y tira Manipulación + Impulso Primario (dificultad 8). Durante una escena, el objetivo sufre las penalizaciones que están indicadas en el nivel de heridas actual del Fenrir, independientemente de si en realidad siente o no el dolor.

• **Sangre Venenosa (Nivel tres):** El hombre lobo puede transformar su sangre en una bilis negra y ácida que envenena a cualquiera tan desafortunado como para entrar en contacto con ella. Un espíritu serpiente o araña enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y tira Resistencia + Impulso Primario (dificultad 7). Cualquiera que entre en contacto con la sangre del Garou durante la escena recibe un dado de daño agravado por éxito en la tirada.

• **Alterar Cuerpo (Nivel cuatro):** Como el Don Homínido.

• **Corazón de la Montaña (Nivel cuatro):** El hombre lobo se vuelve incansable y eterno como las montañas y no puede ser derrotado en una prueba de resistencia. Un espíritu cabra montesa enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y otro de Fuerza de Voluntad. Durante el resto de la escena, el Garou no puede fallar ninguna tarea relacionada con Resistencia. Los torturadores nunca podrán doblegarlo; aunque no pueda respirar bajo el agua y sus pulmones puedan anegarse, no morirá. La única excepción a esto es la absorción del daño. Mientras este Don esté activo, el hombre lobo tiene garantizado que al menos absorberá un nivel de daño, pero por lo demás recibe daño de forma normal.

• **Grito de Gaia (Nivel cuatro):** Como el Don Lupus.

• **Postura de Héroe (Nivel cuatro):** El Camada canaliza el poder de la propia Gaia, convirtiéndose en uno con la tierra sobre la que se alza. Aunque no puede retirarse o ni siquiera moverse de ese lugar mientras dure el Don, obtiene muchas ventajas gracias al poderío de Gaia. Un elemental de tierra enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Cada éxito garantiza un dado adicional en todas las reservas de dados Físicas. Además, el Garou no puede ser sorprendido y todos los ataques se consideran frontales. Tampoco puede desplazarse hasta que todos los enemigos hayan sido derrotados o hayan huido.

• **Aguante de Heimdall (Nivel cinco):** El cuerpo del Fenrir está imbuido de un aguante más allá del de los seres inferiores. Un espíritu jabalí enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Gnosis y tira Fuerza de Voluntad (dificultad 6). Si tiene éxito, el valor de Resistencia del Garou se duplica durante la escena.

• **Horda del Valhalla (Nivel cinco):** Cuando un Camada invoca este Don, convoca a los Grandes Lobos para que lo ayuden. No puede ser usado a la ligera y requiere una buena reputación ante Fenris, al igual que una situación verdaderamente digna. Un avatar de Fenris enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta tantos puntos de Rabia y Gnosis como desee y luego tira Carisma + Trato con Animales (dificultad 6). El número de Grandes Lobos que aparece es igual al número de puntos de Rabia y Gnosis gastados. Los lobos son idénticos a todos los efectos a los sabuesos de la Cacería Salvaje (ver pág. 369) y permanecen en el lugar durante el resto de la escena.

• **Mordisco de Fenris (Nivel cinco):** El ya despiadado mordisco del hombre lobo ahora puede retorcer y amputar miembros con facilidad. Un avatar de Fenris enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y tira Fuerza + Impulso Primario (la dificultad es igual a la Resistencia +3 del oponente). Si el Garou acierta en el blanco con su próximo ataque de mordisco, retorcerá e inutilizará un miembro del oponente, infligiendo tres niveles de Salud de daño agravado automáticos que no pueden ser absorbidos, además de cualquier daño obtenido en la tirada. El miembro queda inservible hasta que el objetivo pueda regenerar

el daño, o permanentemente en caso de humanos u otras criaturas que no puedan regenerarse. Si el jugador consigue cinco o más éxitos en la tirada de Fuerza + Impulso Primario, el miembro es amputado.

• Llamar a Gran Fenris (Nivel seis): Como la máxima expresión del pacto entre Tribu y Tótem, los mayores héroes de la Camada pueden invocar al avatar de guerra de su Tótem tribal para que los ayude en los momentos de necesidad. El avatar se une al combate, matando a todos lo que no sean Camada de Fenris o estén bajo su protección. Sin embargo, Gran Fenris pide un sacrificio por su intervención, normalmente la mano izquierda del convocador. Se dice que si el avatar de guerra es llamado sin un buen motivo, devorará al invocador por completo antes de marcharse. El propio Gran Fenris enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Resistencia + Ocultismo (dificultad 6). El éxito invoca al avatar de guerra de Gran Fenris, que luchará al lado del Fenrir durante la escena. Al final del combate, el invocador ganará automáticamente la Cicatriz de Batalla: Extremidad mutilada (ver pág. 260) al reclamar el avatar de guerra el precio de Fenrir; incluso si el Garou ya posee esa Cicatriz de Batalla, la gana por segunda vez al devorar Fenris otro miembro.

AVATAR DE GUERRA DE FENRIS

Pocos espíritus (ni siquiera entre los propios Incarnae) son tan aterradores y peligrosos como el avatar de guerra de Gran Fenris. El avatar del Lobo Fenris se presenta como un lobo enorme de 3 metros (10 pies) de altura hasta los hombros. Sus ojos arden con rabia y de su mandíbula gotea la sangre de incontables enemigos. Su pelaje es de un gris profundo que parece centellear desde el negro al rojo e incluso al blanco según la luz lo atraviesa. El avatar de guerra de Fenris no es tan poderoso como lo sería el propio Incarna, pero aun así desafía las habituales limitaciones de los espíritus y sus Rasgos son más poderosos incluso que los de un Vagabundo de los Nexos.

Fuerza de Voluntad 15, Rabia 20, Gnosis 10, Esencia 45-80.

Encantamientos: Armadura, Carrera Rápida (como Vuelo Rápido), Estallido (rayos), Materializarse, Presencia Espantosa*, Rastrear, Recuperar la Forma, Salvaje*, Sentir Trochas.

• Presencia Espantosa: Este Encantamiento sólo está disponible para los avatares del Incarna y siempre está activo. Todos los espíritus hostiles al avatar del Incarna pierden dos dados de todas sus reservas de dados mientras estén próximos a él.

• Salvaje: Gastando un punto de Esencia, el espíritu añade dos dados a todas las tiradas de daño durante el resto de la escena.

Dones de los Caminantes Silenciosos

Los espíritus bendicen a los enigmáticos Caminantes con Dones de viaje y velocidad.

• Guía del Cielo (Nivel uno): El Caminante nunca se pierde mientras las estrellas brillen en el cielo. Un espíritu sirviente de Estrella Polar enseña este Don.

Sistema: El hombre lobo gana un innato sentido de la orientación; siempre sabe en qué dirección está el Norte y qué camino tomó para llegar donde está. Los efectos de este Don son permanentes.

• Sentir al Wyrm (Nivel uno): Como el Don Metis.

• Silencio (Nivel uno): El Caminante puede reprimir cualquier sonido que haga, algo muy útil para acercarse sigilosamente a los sirvientes del Wyrm o escapar de ellos sin ser detectado. Un espíritu búho enseña este Don.

Sistema: El jugador añade dos dados a todas sus tiradas de Destreza + Sigilo.

• Velocidad del Pensamiento (Nivel uno): El Garou duplica su velocidad en carrera. Un espíritu correcaminos o guepardo enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Este Don dura hasta el final de la escena.

• Visiones del Duat (Nivel uno): Los ojos del hombre lobo se vuelven turbios y pálidos mientras sintoniza su visión con el ceniciento paisaje del Inframundo. Un espíritu búho enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Percepción + Ocultismo (dificultad 7). Durante el resto de la escena el personaje puede ver (y oír) a los fantasmas y detectar áreas embrujadas con otra tirada de Percepción + Ocultismo (la dificultad depende de su severidad). A pesar de todo, este Don no otorga poder para tocar o comunicarse con los muertos, esto suele requerir el uso del Rito Descenso al Inframundo (ver pág. 212). Un fracaso hace que los ojos del Garou brillen como faros en el Inframundo, llamando la atención de fantasmas destrozados y vengativos.

• Axis Mundi (Nivel dos): Como el Don Lupus.

• Bendita Ignorancia (Nivel dos): Como el Don Ragabash.

• Caminar sobre la Espalda de Sobek (Nivel dos): El hombre lobo invoca el río para que sostenga sus pasos, permitiéndole caminar o correr por encima del agua o de otros líquidos. Sus pies no obtienen protección especial si decide correr sobre toxinas del Wyrm u otros líquidos peligrosos. Un espíritu cocodrilo enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Destreza + Supervivencia (dificultad 7). El Caminante puede desplazarse sobre líquidos como si fuesen terreno abierto durante una hora por éxito.

• Fortaleza del Mensajero (Nivel dos): El Caminante puede correr a máxima velocidad durante tres días sin descansar, comer o beber. Cuando alcanza su destino, tiene diez minutos para ocuparse del asunto que lo llevó hasta el lugar; luego debe dormir un día completo. Un espíritu camello o lobo enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Hacer cualquier cosa que no sea correr pone fin al Don. Otros también pueden recibir la Fortaleza del Mensajero si se gasta un punto de Gnosis por corredor adicional.

• Habla del Mundo (Nivel dos): Como el Don Homínido.

• Adaptación (Nivel tres): El Caminante no recibe daño alguno de venenos o enfermedades y puede sobrevivir en cualquier entorno sin que importen la presión, la temperatura o las condiciones atmosféricas. Este Don no protege al Garou de situaciones peligrosas (como las caídas), sólo de los entornos peligrosos. Un espíritu oso enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Resistencia + Supervivencia (dificultad 7). El Don dura una hora por éxito.

• Gran Salto (Nivel tres): El Caminante puede saltar distancias verdaderamente asombrosas. Un espíritu liebre enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Fuerza + Atletismo. El personaje puede saltar 30 metros (100 pies) por éxito.

• Marca del Lobo de la Muerte (Nivel tres): El Caminante Silencioso usa sus garras para grabar un inquietante símbolo en una superficie cercana que fascina y atrae a los muertos sin reposo. Un espíritu búho enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis mientras realiza la marca, lo cual le lleva un turno completo, y luego tira Astucia + Ocultismo (dificultad 7). La marca mantiene su potencia mística durante una semana por éxito, dejando el área a su alrededor terriblemente embrujada si hay fantasmas por la zona. Destruir la marca acaba con los efectos del Don prematuramente.

• Sentir lo Antinatural (Nivel tres): Como el Don Lupus.

• Contener el Flujo del Corazón (Nivel cuatro): Ninguna Tribu odia más a los vampiros que los Caminantes Silenciosos, que perdieron su patria ante las sanguijuelas. Este Don permite a los héroes de los Caminantes anular la magia inherente a la Sangre. Un espíritu cobra enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Manipulación + Ocultismo (la dificultad es la Fuerza de Voluntad del objetivo). Cada éxito impide al objetivo el uso de toda la magia relacionada de cualquier forma con la Sangre durante un turno. También prohíbe gastar puntos de Sangre con cualquier propósito durante el mismo tiempo si el objetivo tiene el Rasgo de reserva de Sangre (como los vampiros, Ghouls y Ananasi).

• Marca Negra (Nivel cuatro): Las Garras del Caminante se oscurecen con el brillo plomizo de la Umbra Oscura y marcan a sus enemigos como dignos de las atenciones de los muertos sin reposo. Un espíritu búho enseña este Don.

Sistema: El jugador puede gastar un punto de Gnosis cuando el Caminante golpee con éxito a un oponente con sus garras, antes de tirar el daño. El objetivo queda embru-



jado durante un día por nivel de daño infligido, como con la Marca del Lobo de la Muerte.

• **Más Veloz que el Pensamiento (Nivel cuatro):** El hombre lobo puede correr hasta 10 veces su velocidad normal terrestre. Los efectos duran un máximo de ocho horas, durante las cuales el Caminante no puede hacer nada salvo concentrarse en correr. Cuando los efectos del Don terminan, el hombre lobo debe comer inmediatamente o enfrentarse a un Frenesí por hambre. Un espíritu guepardo o de aire enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Resistencia + Atletismo (dificultad 7) para activar este Don.

• **Sintonización (Nivel cuatro):** Como el Don de los Moradores pero, cuando se aprende, el Caminante debe decidir si el Don funciona en la ciudad o en plena naturaleza. La versión "urbana" es idéntica al Don de los Moradores; la versión "salvaje" es similar, pero requiere una tirada de Percepción + Supervivencia. Un espíritu rata enseña este Don.

• **Alcanzar la Umbra (Nivel cinco):** El Garou puede entrar y salir de la Umbra a voluntad sin necesidad de una superficie reflectante o siquiera esfuerzo. Un espíritu búho enseña este Don.

Sistema: El Garou puede caminar de lado instantáneamente, en cualquier momento, sin miedo a quedar "atrapado". No se necesita una tirada. Todas las tiradas para entrar o salir de los reinos umbrales reciben una bonificación de –2 a la dificultad. No puede, sin embargo, gastar Rabia el mismo turno que camina de lado. El Garou podría no caminar de lado lo suficientemente rápido como para esquivar un ataque que ya hubiese sido declarado.

• **Puerta de la Luna (Nivel cinco):** Este Don crea un Puente Lunar específico que lleva al Caminante a su destino de forma instantánea. Al menos una parte de la Luna debe ser visible en el área de origen. Una Lúnula enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis por cada 160 kilómetros (100 millas) que necesite recorrer. Después tira Inteligencia + Alerta (la dificultad varía dependiendo de cuán largo sea el viaje y cómo de bien conozca el camino el Caminante). Un éxito transporta al personaje instantáneamente a su destino.

Dones de los Colmillos Plateados

Los regios Colmillos Plateados son tradicionalmente los líderes de los Garou y sus Dones reflejan (y sustentan) ese derecho de nacimiento.

• **Agarre de Halcón (Nivel uno):** Las manos o las mandíbulas del hombre lobo se aprietan en un poderoso agarre mortal, haciendo casi imposible escapar. Un espíritu halcón enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia. Durante el resto de la escena, el agarre del Garou (tanto con las manos como con las mandíbulas) se vuelve mucho más fuerte: su Fuerza se considera tres puntos superior a efectos de forcejeos o para maniobras como presa de mandíbula (ver maniobras especiales, pág. 299). Esta Fuerza adicional no se aplica a las tiradas de daño.

• **Inspiración (Nivel uno):** Como el Don Ahroun.

• **Llama Ardiente (Nivel uno):** El hombre lobo hace que su cuerpo arda con una luz plateada. Una Lúnula enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad para activar el Don. La luz ilumina un área de 30 metros (100 pies) alrededor del Garou durante el resto de la escena. Todos los ataques contra él sufren una penalización de +1 a la dificultad mientras este Don persista.

• **Ojo de Halcón (Nivel uno):** La visión del hombre lobo gana la claridad depredadora de un ave de presa. Un espíritu halcón enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Durante el resto de la escena, todas las tiradas de ataque a larga distancia y las tiradas de Percepción visual se hacen a –1 de dificultad.

• **Sentir al Wyrm (Nivel uno):** Como el Don Metis.

• **Armadura de Luna (Nivel dos):** El Colmillo Plateado invoca el poder sagrado de la Luna. Su cuerpo queda brevemente envuelto por un centelleo de luz lunar que le concede la protección de Luna. Una Lúnula enseña este Don.

Sistema: El hombre lobo se concentra durante un turno; el jugador gasta un punto de Gnosis y tira Resistencia + Supervivencia (dificultad 6). Cada éxito permite al Garou añadir un dado a su reserva de absorción. Estos dados, y sólo estos dados, pueden tirarse incluso para absorber daño de plata. El beneficio dura una escena.

• **Empatía (Nivel dos):** Entre los lobos, los alfas gobiernan por la fuerza, pero los líderes de los hombres deben ser capaces de comprender a sus súbditos si pretenden mantener la corona. Un espíritu halcón enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Inteligencia + Empatía (dificultad 4). Un éxito indica que el Garou conoce el sentimiento general y las expectativas de un grupo cualquiera. Cuantos más éxitos saque el jugador, mayor es su comprensión de los deseos y necesidades del grupo.

• **Mano Cuchilla (Nivel dos):** Muchos Colmillos Plateados son entrenados en el arte de la espada como parte de su herencia. Este Don les permite confiar en dichas habilidades en cualquier momento al convertir su brazo en una hoja afilada como una cuchilla que trocea y corta como la espada mejor forjada. Un espíritu Ancestro, normalmente un maestro en duelos de klaive, enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia para transformar una o las dos manos. Durante el resto de la escena puede usar su brazo como una espada tirando Destreza + Pelea con Armas (dificultad 6). Este tipo de ataques infligen Fuerza +2 de daño agravado, ya que sus garras son parte de la hoja.

• **Sentir Plata (Nivel dos):** Como el Don Metis.

• **Unidad de Manada (Nivel dos):** Es normal que quienes siguen a líderes sagaces destaquen en sus acciones. Este Don permite a la manada del Colmillo Plateado disfrutar de los beneficios de su aura unificadora, haciéndolos

guerreros más letales contra los servidores del Wyrm. Un espíritu lobo enseña este Don.

Sistema: Siempre que el Colmillo Plateado esté presente, todos los miembros de su manada (incluyéndolo a él) ganan un dado adicional para ejecutar tácticas de manada (ver pág. 300). Los beneficios de este Don son permanentes. El Colmillo Plateado no se puede beneficiar de este Don cuando está solo.

• **Garras de Plata (Nivel tres):** Como el Don Ahroun.

• **Hoja Ardiente (Nivel tres):** Este Don hace que un arma de filo del Garou, da igual si es una espada, un klaive o un hacha, arda con un fuego mortal que quema su enemigo incluso mientras muerde su carne. Un Pájaro de Fuego enseña este Don.

Sistema: El hombre lobo se concentra durante un turno y tira Gnosis (dificultad 7) para activar el Don. El arma causa ahora dos dados adicionales de daño agravado por fuego. Los objetos inflamables se prenderán si son golpeados por la hoja. El arma continúa ardiendo durante un número de turnos igual a los éxitos obtenidos.

• **Garras del Halcón (Nivel tres):** Las garras del Colmillo Plateado se transforman en armas empaladoras, permitiéndole cortar músculo, hueso y tendones como si fuesen papel. Un espíritu halcón enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Destreza + Pelea para atacar. El ataque causa tres niveles de daño adicional y éste no puede ser regenerado durante el resto de la escena.

• **Ira de Gaia (Nivel tres):** El hombre lobo se muestra en su terrible y máxima gloria como guerrero elegido de Gaia. Su esplendor sobrecoge a los servidores del Wyrm, aterrorizándolos. Un avatar de la propia Gaia enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Intimidación. Cualquier esbirro del Wyrm que mire al Garou durante el resto de la escena debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) e igualar o exceder los éxitos del jugador o huirá aterrorizado.

DONES DE LOS SIBERAKH

Esta oscura y aislada sub-Tribu siberiana tiene poco que ver con el Concordato Occidentaly les gusta que sea así. Descendientes de una mezcla de Colmillos Plateados y Wendigo, reclaman a Marta Cibelina como su único aliado espiritual particular; por lo demás, utilizan una mezcla de Dones de los Wendigo y los Colmillos Plateados. Generalmente, los personajes Siberakh pueden adquirir Dones de las listas de los Colmillos Plateados y los Wendigo *excepto* aquéllos enseñados por Halcón, sus sirvientes y espíritus halcón, o por Gran Wendigo y sus sirvientes.

• **Bloqueo Mental (Nivel cuatro):** El Garou fortalece su voluntad contra las influencias místicas de todo tipo. Un espíritu halcón enseña este Don.

Sistema: Las dificultades de cualquier ataque mental directo o intento de controlar mentalmente al Garou, al igual que las de ataques psíquicos más insidiosos (leer la mente, ilusiones, posesión, etc.) aumentan hasta 10. Los efectos de este Don son permanentes, pero no se aplican a la magia que altere las emociones.

• **Esquivar Muerte (Nivel cuatro):** Las leyendas dicen que cuando el primer Colmillo Plateado murió, renació poseyendo este Don. El Colmillo simplemente esquiva lo que podría haber sido su golpe de gracia. Un espíritu león enseña este Don.

Sistema: Una vez por escena, el jugador puede gastar tres puntos de Fuerza de Voluntad para evadir un único ataque que podría infligir suficiente daño como para dejar los niveles de Salud del Colmillo por debajo de Tullido (antes de absorber). El Garou se limita a aparecer al instante en la localización más cercana no afectada por el ataque, que puede ser a una pulgada, una milla o incluso más lejos.

• **Maestría (Nivel cuatro):** El Colmillo Plateado puede ordenar a otros Garou (incluso a Danzantes de la Espiral Negra) que obedezcan sus mandatos. Un espíritu halcón enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Carisma + Liderazgo (dificultad igual a la Astucia +3 del objetivo). Si la tirada tiene éxito, el Garou puede dar al objetivo una orden no suicida que éste deberá obedecer durante un turno por éxito. Este Don sólo funciona contra Garou.

• **Vengador de Luna (Nivel cinco):** El Colmillo Plateado muta su mayor debilidad en su mayor fortaleza, transformando su cuerpo en plata viviente. Una Lúnula enseña este Don.

Sistema: El Garou se concentra durante un turno completo para activar este Don. El jugador gasta un punto de Gnosis; durante el resto de la escena es inmune a los efectos de la plata. Todo el daño infligido por ataques efectuados con el cuerpo del hombre lobo se consideran hechos por armas de plata. Además, el personaje gana dos puntos de Resistencia y un nivel adicional de Salud mientras dure el efecto de este Don (cualquier daño marcado en este nivel adicional se va sin hacer mayor daño cuando el efecto termina).

• **Zarpas del Lobezno Recién Nacido (Nivel cinco):** Con sólo una mirada y un gruñido, el Colmillo Plateado puede suprimir temporalmente los trucos sobrenaturales de un oponente, obligándolo a enfrentarse a la ira del hombre lobo como nada más que un animal o un humano. Un espíritu halcón enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Gnosis y tira Gnosis (la dificultad es la Fuerza de Voluntad del objetivo). Cada éxito elimina todos los poderes sobrenaturales (Cambiar de Forma, Dones, Disciplinas y cualquier otra forma de Poder mágico o sobrenatural) del objetivo durante un turno.

• **Renovar el Ciclo (Nivel seis):** Este Don, uno de los Poderes más potentes disponibles para los Garou, permite la corrección de un daño severo infligido al ciclo natural de Gaia. Los no-muertos, cuya mera existencia es una afrenta al orden natural de las cosas, se marchitan y desmoronan hasta convertirse en polvo cuando son golpeados por el poder de este Don. No importa si el no-muerto es un tambaleante cuerpo animado desde hace un mes o un ancestral vampiro, el Colmillo puede destruirlo con sólo una mirada. Sólo un avatar de la misma Gaia puede enseñar este Don.

Sistema: El jugador y el objetivo realizan una tirada enfrentada de Gnosis contra Fuerza de Voluntad (ambas de dificultad 8). Si el Garou gana, el no-muerto queda reducido a su estado natural: los cadáveres recientes simplemente dejan de estar animados, mientras que un vampiro Antiguo se desmoronará en polvo. Las momias simplemente son desterradas a un ciclo de sueño. El Garou debe gastar un punto de Gnosis por cada siglo (o fracción del mismo) que el no-muerto haya existido en su estado antinatural; si la edad del objetivo sobrepasa la capacidad del Garou de gastar Gnosis, se pueden sacrificar puntos permanentes para añadir 500 años por punto gastado.

Dones de los Contemplaestrellas

La búsqueda de conocimiento y sabiduría de los Contemplaestrellas los ha guiado de forma natural a las profundidades del reino espiritual. Sus Dones son consecuencia de su inclinación a las visiones y a los acertijos, así como una consecuencia de su búsqueda de métodos de combate no letales.

• **Canalizar (Nivel uno):** La Rabia es tanto una bendición como una maldición para los Garou y los Contemplaestrellas sienten esto más que la mayoría. Muchos Contemplaestrellas buscan nuevas formas de contener y dirigir su furia divina y aquéllos con este Don tienen al menos una opción más: canalizar la vasta oleada de Rabia hacia una única acción, intensificándola y clarificándola. Un espíritu de fuego enseña este Don.

Sistema: El jugador puede gastar hasta tres puntos de Rabia en una única acción. Cada punto gastado de esta forma da al hombre lobo un dado adicional para esa tirada.

• **Determinación Férrea (Nivel uno):** La determinación del Contemplaestrellas es templada como el acero mediante las bendiciones de los espíritus, permitiéndole realizar grandes hazañas a través de la aplicación de pura voluntad. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: Una vez por escena, el Contemplaestrellas puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para obtener dos éxitos automáticos en una acción, en lugar de uno.

• **Equilibrio (Nivel uno):** El Contemplaestrellas es capaz de caminar a través de cualquier cornisa, cuerda o calzada estrecha sin importar lo fina o resbaladiza que sea. Los espíritus de viento enseñan este Don.

Sistema: Las dificultades para escalar disminuyen en tres y los intentos de mantenerse en equilibrio tienen éxito automático. Los efectos de este Don son permanentes.

• **Roce del Derribo (Nivel uno):** Como el Don Ahroun.

• **Sentir al Wyrm (Nivel uno):** Como el Don Metis.

• **Fuerza Interior (Nivel dos):** Después de una breve meditación, el Garou puede convertir su ira interior en una resolución implacable. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: El personaje se concentra durante cinco minutos; el jugador tira Astucia + Enigmas (dificultad 8). Cada éxito convierte un punto de Rabia en uno de Fuerza de Voluntad.

• **Luz Interior (Nivel dos):** El Contemplaestrellas puede caminar de lado a la Umbra usando sólo su propia luz interior; no necesita un espejo. Un Epiflino de Verdad enseña este Don.

Sistema: Se considera que el personaje siempre está utilizando un espejo cuando trate de caminar de lado, independientemente de la presencia o no de una superficie reflectante.

• **Resistir Tentación (Nivel dos):** Usando una serie de gestos rituales para igualar el flujo de energía a través de sus *chakras*, el Contemplaestrellas puede resistir tentaciones mundanas, materiales y espirituales, incluyendo la corrupción. Un espíritu de tierra enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Astucia + Rituales y gasta un punto de Gnosis. Cada éxito aumenta en uno la dificultad de los demás para hechizar o coaccionar de manera sobrenatural al personaje durante el resto de la escena. Este Don tiene éxito automáticamente contra la coerción no sobrenatural.

• **Sintonía con la Superficie (Nivel dos):** El Contemplaestrellas se vuelve uno con su entorno, obteniendo la habilidad de recorrer fácilmente el rostro de Gaia sin importar qué obstáculos pueda presentar. Puede desplazarse a velocidad normal por el agua, el barro, la nieve y las arenas movedizas sin caerse o dejar huellas. Los espíritus de animales pequeños, a menudo pasados por alto (como los conejos, los gorriones o los ratones), enseñan este Don.

Sistema: El hombre lobo se concentra durante un turno; su jugador tira Destreza + Atletismo (dificultad 6). Este Don dura una escena.

• **Wu Xing (Nivel dos):** El Contemplaestrellas explora la resonancia mística entre los elementos asiáticos del agua, el fuego, la tierra, el metal y la madera, transformando un elemento en otro. Un avatar de Quimera enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Enigmas (dificultad 7). Cada éxito permite transformar 28 litros (un pie cúbico) de un elemento concreto (agua, tierra, fuego, metal o madera) a otro elemento del mismo grupo: el fuego puede convertirse en madera, el agua en tierra, etc. Las dimensiones y forma del elemento no cambian; el fuego en una hoguera todavía mantiene su "forma", pero ahora puede estar hecho de madera o incluso de agua (que retiene la misma forma, convirtiéndose en un líquido sujeto a un contorno específico). El efecto dura tantos turnos como el valor de Gnosis del personaje.

• **Claridad (Nivel tres):** Este Don concede la habilidad de ver en condiciones de niebla y oscuridad total, y de ver lo invisible y reconocer ilusiones. Un espíritu de viento enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Percepción + Enigmas (dificultad 7). Si el Contemplaestrellas intenta ver más allá de una ilusión de otra persona, el Garou debe igualar o superar el número de éxitos obtenidos por el creador de la misma; por lo demás, este Don niega las penalizaciones visuales.

• **Favor Devuelto del Viento (Nivel tres):** Puede que un Contemplaestrellas que posea este Don sea un maestro con las armas, pero rara vez irá armado. Puede confiar en que sus oponentes le pondrán en la mano sus propias armas. Un espíritu de viento enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Destreza + Atletismo en respuesta a un ataque con Pelea con Armas de un oponente (dificultad igual a la Astucia + Pelea con Armas del adversario). Los éxitos del Contemplaestrellas restan éxitos de la tirada de ataque del enemigo; si los éxitos del Contemplaestrellas sobrepasan los del oponente, le roba el arma al atacante y puede usarla en el próximo turno.

• **Golpe Misericordioso (Nivel tres):** El Garou puede someter a un enemigo en combate sin hacerle daño. Un espíritu mangosta enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y el Contemplaestrellas se sintoniza con el cuerpo de su enemigo. Durante el resto de la escena, aunque los ataques del Garou inflijan daño, no aparecen heridas reales en el cuerpo del adversario. Un oponente incapacitado mediante este Poder recupera en seguida toda la Salud perdida por los Golpes Misericordiosos del Garou, aunque sigue inconsciente durante al menos el resto de la escena.

• **Sentir el Equilibrio (Nivel tres):** Como el Don Philodox.

• **Bloqueo Mental (Nivel cuatro):** Como el Don de los Colmillos Plateados.

• **Consciencia Sobrenatural (Nivel cuatro):** El Contemplaestrellas sintoniza todos sus sentidos con su entorno, volviéndose preternaturalmente consciente de lo que hace su oponente y permitiéndole anticiparse a él de alguna forma. Un espíritu de viento enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Percepción + Atletismo (dificultad 7). Todas las reservas de dados del oponente para golpear al Garou se reducen en un número de dados igual a los éxitos de la tirada. Esta penalización se aplica incluso si el hombre lobo no puede ver acercarse al atacante. Los efectos de este Don duran una escena.

• **Golpear el Aire (Nivel cuatro):** El Contemplaestrellas se convierte en el ejemplo definitivo de resistencia pasiva. Es incapaz de atacar a un oponente, pero también es imposible golpearlo, haciendo que su oponente acabe exhausto tras una intrincada danza de golpes frustrados. Un espíritu mangosta enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Astucia + Atletismo (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad del oponente). Hasta el final de la escena, el oponente no puede golpear al Garou, sin importar lo buenas que sean sus tiradas. Este Don queda cancelado inmediatamente si el Garou ataca a su oponente o si alguien lo ataca en nombre del Garou. Este Don afecta a múltiples oponentes, pero el jugador debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad y hacer una nueva tirada por cada atacante.

• **Armoniosa Unidad de la Madre Esmeralda (Nivel cinco):** Los más sabios de los Contemplaestrellas comprenden que todas las divisiones de la carne son mera ilusión. La única separación verdadera es la del espíritu: el Wyrm de la Tejedora, la Tejedora del Kaos, la Tríada de Gaia. Pero incluso así las grandes fuerzas del universo están conectadas. Tomando este conocimiento, el Garou rompe las barreras que separan la mente y el cuerpo del hombre del poder del hombre lobo. Un avatar de la propia Gaia enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Durante el siguiente día, el Contemplaestrellas disfruta de las bonificaciones en los Atributos Físicos y los poderes regenerativos de la Forma Crinos mientras está en Homínido. Este Don no concede las garras, colmillos o los sentidos expandidos de la Forma Crinos ni causa Delirio.

• **Ataque Circular (Nivel cinco):** Los más grandes Contemplaestrellas no tienen miedo de luchar ni siquiera contra una horda de oponentes. No sólo pueden evitar sus ataques, sino que pueden canalizarlos hacia otros enemigos. Así, los fluidos movimientos del Contemplaestrellas convierten una turba de sanguinarios Fomori en un arma dirigida contra sí misma. Un espíritu de viento enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Astucia + Atletismo (la dificultad es la Astucia más alta de cualquier oponente presente +3). Cada éxito permite al Garou esquivar completamente un ataque *o* redirigir un ataque dirigido a él hacia un objetivo diferente durante ese turno. El Contemplaestrellas no puede usar este Don varias veces en un turno o gastar Rabia durante el mismo turno, aunque puede llevar a cabo múltiples acciones de la forma habitual.

• **Sabiduría del Vidente (Nivel cinco):** Mirando el cielo nocturno durante una hora, el Contemplaestrellas se convierte en un canal de la sabiduría de la Teluria y puede encontrar respuesta a casi cualquier pregunta. Un Quimerlino enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Inteligencia + Enigmas (dificultad 7). Si tiene éxito, el jugador puede hacer cualquier pregunta sencilla al Narrador y esperar una respuesta honesta, aunque vaga y envuelta en simbolismo. La claridad de la información depende del número de éxitos y es raro obtener una respuesta completa y directa.

Dones de los Fianna

Los Dones de los Fianna son una muestra de sus vigorosas naturalezas y sus aliados feéricos, y son a menudo concedidos por espíritus originarios de sus tierras natales.

• **Dos Lenguas (Nivel uno):** Las palabras de los Fianna son demasiado elocuentes y sus argucias demasiado astutas como para desperdiciarlas en un único blanco. Este Don enseña al hombre lobo a hablar por ambos lados de la cara, manteniendo literalmente dos conversaciones de forma simultánea y decidiendo quién oye qué. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad. Durante el resto de la escena, el Fianna puede mantener dos conversaciones a la vez que no tienen por qué tener relación entre sí. Él decide qué oyente escucha qué versión de lo que está diciendo. Cualquiera que sospeche que hay algo raro en el comportamiento del Fianna debe tirar Percepción + Alerta (dificultad 9) para detectar la otra conversación del Garou y comprender qué está diciendo en ella.

• Luz Feérica (Nivel uno): El Fianna conjura una pequeña y oscilante esfera de luz. No es más brillante que una antorcha, pero normalmente con eso basta para alumbrar el camino del hombre lobo o conducir a los enemigos a emboscadas. Un espíritu de pantano enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Astucia + Enigmas (dificultad 6). La luz puede aparecer en cualquier punto de la línea de visión del Garou y se desplaza vacilante unos 3 metros (10 pies) por turno si se la invita a hacerlo. Dura una escena.

• Persuasión (Nivel uno): Como el Don Homínido.

• Resistir Toxina (Nivel uno): El cuerpo del hombre lobo es inmune a toda clase de toxinas. Un espíritu rata enseña este Don.

Sistema: El hombre lobo está permanentemente inmunizado contra los venenos mundanos, desde el arsénico al alcohol, y añade tres dados para resistir los efectos de las toxinas mejoradas por el Wyrm. Este Don puede activarse y desactivarse a voluntad (como, por ejemplo, para disfrutar del alcohol).

• Salto de Liebre (Nivel uno): Como el Don Lupus.

• Aullido de la Banshee (Nivel dos): El hombre lobo emite un terrorífico aullido que hace que quienes lo escuchen huyan aterrorizados. Una Banshee (un lúgubre espíritu de los muertos) enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Intimidación. Todos los que oyen el aullido deben hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8; 6 para aliados del Fianna) o deben huir aterrorizados durante un turno por cada éxito del Garou en la tirada.

• Aullido de lo Invisible (Nivel dos): Este Don permite que un aullido o proclama realizados desde un lado de la Celosía resuene en ambos reinos. Un espíritu grillo enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Gnosis (la dificultad es igual a la Celosía local), tras lo cual el Garou puede aullar o hablar durante un turno por éxito en la tirada; las palabras o el aullido serán claramente audibles a ambos lados de la Celosía.

• Baile de las Llamas (Nivel dos): Al desplazar el fuego de su corazón hacia sus miembros, el Fianna se arroja sin recibir daño alguno a través de las filas de los enemigos de Gaia. Un espíritu mangosta enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia de forma refleja, permitiendo al personaje esquivar un ataque con su reserva de dados completa a pesar de las otras acciones que haya realizado durante el turno. Alternativamente, puede gastarse un punto de Rabia para mejorar una acción normal de esquiva añadiendo tres dados a la defensa.

• Dominio de la Forma (Nivel dos): Como el Don Metis.

• Lengua Elocuente (Nivel dos): El oyente escucha lo que el Garou desea. El Fianna puede decir cualquier cosa, incluso un total sinsentido, pero quienes lo escuchen estarán de acuerdo de corazón. Un espíritu conejo enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Astucia + Expresión (la dificultad es igual a la Astucia + Alerta de los oyentes). El objetivo estará completamente de acuerdo con el Garou durante un turno por éxito, tras lo cual recupera la cordura.

• Buena Fortuna (Nivel tres): El Fianna es bendecido con un golpe de suerte enorme. Un Quimerlino enseña este Don.

Sistema: El jugador puede repetir cualquier tirada que haya fallado o fracasado gastando un punto de Gnosis. Deberá aplicarse el resultado de la segunda tirada y sólo puede usarse una vez por escena.

• Canción de la Sirena (Nivel tres): Como el Don Galliard.

• Líneas Ley (Nivel tres): Manipulando las líneas ley (una red espiritual que entrecruza el planeta) el Fianna puede desorientar a potenciales rastreadores o cazadores. Las víctimas de este Don siguen rastros falsos, giran en direcciones erróneas o caminan en círculos. Un espíritu de tierra enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Astucia + Ocultismo (dificultad 7). Cualquier intento de rastrear al Garou debe comenzar con una tirada exitosa de Percepción + Ocultismo (dificultad 8) y han de obtenerse más éxitos que los obtenidos previamente por el jugador del Garou. De otra forma, el intento del rastreador de seguir al Fianna fracasa automáticamente.

• Parentela Feérica (Nivel tres): El Fianna puede invocar antiguos pactos entre su gente y las hadas. Emitiendo un aullido especial, el hombre lobo puede llamar a cualquier hada que esté en la zona para que lo ayude. Obedecerán al Fianna, pero no sin rechistar. Un espíritu de sueño enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta al menos un punto de Gnosis y tira Manipulación + Ocultismo (dificultad 8). Gastar más Gnosis aumenta el poder en bruto de las hadas que responden, mientras que más éxitos significan que acudirá un mayor número de ellas. Cuando se usa en la Tierra, este Don llama más comúnmente a los espíritus del sueño conocidos como Quimeras, aunque con mayor gasto de Gnosis pueden aparecer los changeling o sus parientes oscuros; las hadas verdaderas sólo responden a la invocación en los reinos umbrales apropiados.

• Remodelar Objeto (Nivel tres): Como el Don Homínido.

• Fantasmagoría (Nivel cuatro): El Fianna crea una ilusión inmóvil que contiene elementos visuales, auditivos, olfativos e incluso táctiles. Un espíritu de los cereales (el llamado "espíritu de las espirituosas") enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis por cada 3 metros (10 pies) de radio que vaya a afectar la ilusión y entonces tira Inteligencia + Expresión. Cualquiera que tenga motivo para dudar de la ilusión debe tirar Percepción + Alerta y superar los éxitos del Garou para ver a través de ella.

• **Mirada de Balor (Nivel cuatro):** Uno de los ojos del Fianna brilla con un rojo vivo y todos los enemigos atrapados por su mirada sufren una terrible agonía. Un espíritu de dolor enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y otro de Gnosis, y tira Percepción + Ocultismo (dificultad 8). Durante el resto de la escena, cualquier enemigo al que el Garou mire debe tirar Fuerza de Voluntad (dificultad 8) y superar los éxitos del jugador o retorcerse de dolor, sufriendo una penalización por heridas de –5 como si estuviese Tullido, independientemente de su Salud actual. Cualquier personaje que ya se encuentre Tullido se considera Incapacitado por el dolor.

• **Convocar la Cacería Salvaje (Nivel cinco):** El hombre lobo convoca al Cazador de la mitología celta para hostigar y destruir un gran mal. El propio Cazador enseña este Don.

Sistema: El Garou debe realizar cánticos y concentrarse durante una hora completa. El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Ocultismo (dificultad 8). El Cazador aparece con un único sabueso, más un sabueso adicional por cada punto de Rabia o Gnosis que el jugador desee gastar. Si el Cazador juzga que el mal por el que ha sido invocado es no es lo suficientemente poderoso o malvado para justificar su presencia, o si el Garou ya ha invocado al Cazador durante el último mes, entonces éste se convierte en el objetivo de la cacería.

• **Don del Spriggan (Nivel cinco):** El Fianna crece hasta el triple de su tamaño habitual o encoge hasta tener el tamaño de un cachorro pequeño. Un Quimerlino enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Resistencia + Impulso Primario (dificultad 8). Los efectos duran una hora por éxito o hasta que el Garou cancele el Don. Si el Garou crece, gana tres dados de Fuerza por cada aumento del 100% de su tamaño. Si mengua, retiene sus Rasgos normales, pero puede escurrirse por ahí pasando inadvertido o disfrazado como si fuese la mascota de alguien.

• **Niebla en el Páramo (Nivel cinco):** Este Don transforma al Fianna en una silueta fantasmal, permitiéndole atravesar cualquier cosa como si fuera incorpóreo, excepto la plata. Puede comunicarse y golpear a los oponentes con normalidad. No puede ser dañado por nada salvo la plata; todos los ataques que reciba lo traspasan sin hacerle daño. Un espíritu de niebla enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Gnosis (dificultad 7) para asumir instantáneamente una forma fantasmal. Cada éxito permite al personaje permanecer en esa forma durante un turno, aunque puede volver a su forma normal a voluntad. El personaje no puede regenerarse mientras está en esta forma.

Dones de las Furias Negras

Los Dones de las Furias Negras reflejan su cercanía con el Kaos y les permiten desatar sus siglos de tribulaciones sobre los demás. Poseen algunos de los Dones de guerra más efectivos de todas las Tribus.

• **Aliento del Kaos (Nivel uno):** Las Furias abrazan la energía de la creación y pueden compartir esa pasión con los demás. Con este Don, la Furia Negra inculca un sentimiento de vitalidad, vida y lucidez en otro ser vivo. Un siervo de Pegaso enseña este Don.

Sistema: La Furia debe tocar la piel de su objetivo. El jugador tira Gnosis (dificultad 5 contra Garou y Parentela; dificultad 6 para los demás). Los éxitos conceden al receptor una súbita vitalidad mental; en términos de juego, recibe un dado adicional en todas las tiradas mentales durante el resto de la escena. También añade uno a la dificultad de todas las tiradas de Rabia realizadas durante la escena.

• **Piel de Hombre (Nivel uno):** Por desagradable que pueda parecer, en ocasiones las Furias Negras encuentran necesario pasar desapercibidas en el mundo de los hombres. Este Don permite a la Furia cambiar de sexo a todos los efectos ante los ojos de los espectadores. Sus facciones y su físico se volverán decididamente más masculinos y su atuendo parecerá de corte masculino. Su pelo, ojos y color de piel serán los mismos; el resultado es un hombre que muestra un ligero parecido con la Furia. A pesar del nombre del Don, funciona igual de bien cuando los machos Metis lo usan para disfrazarse de mujeres. Un espíritu Ancestro o un espíritu hipocampo enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Carisma + Subterfugio (dificultad 7). La ilusión dura una escena por éxito o hasta que la Furia Cambie de Forma. El disfraz resiste contactos táctiles casuales, aunque un contacto profundo o violento revelará la verdad.

• **Resurgimiento del Kaos (Nivel uno):** Sometida al servicio de Gaia, la creativa y viva esencia del Kaos ruge a través del cuerpo de la Furia, brillando bajo su piel como una onda de energía irisada que se concentra en sus heridas y brilla a través de ellas. Este arrebato sobrecarga las capacidades regenerativas del hombre lobo, reparando rápidamente incluso las más graves heridas. Un siervo de Pegaso enseña este Don.

Sistema: La Furia pasa un turno concentrándose y el jugador gasta un punto de Gnosis. De esta forma, sana inmediatamente tres niveles de daño contundente o dos de daño letal. Con el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad además del de Gnosis, puede curarse un nivel de daño agravado en su lugar. El daño causado por las armas de plata no puede ser curado mediante este Don.

• **Sentidos Agudizados (Nivel uno):** Como el Don Lupus.

• **Sentir al Wyrm (Nivel uno):** Como el Don Metis.

• **Arrodillarse (Nivel dos):** Señalando con el dedo o la garra a un objetivo, la Furia puede obligarlo a ponerse de rodillas. Sólo quienes tienen una fuerte voluntad pueden hacer algo que no sea retorcerse y maldecir como respuesta. La prole de Pegaso enseña este Don.

Sistema: La Furia tira Manipulación + Intimidación (la dificultad es la Fuerza de Voluntad del objetivo). Su objetivo cae de rodillas a menos que gaste un punto de Gnosis para resistir los efectos del Don (otros seres sobrenaturales pueden gastar su propia forma de energía mística, como Sangre o Quintaesencia, pero los mortales están indefensos). El objetivo permanece arrodillado durante un turno por éxito.

• Dominio de la Forma (Nivel dos): Como el Don Metis.

• Lengua de Kali (Nivel dos): Una terrible criatura del Wyrm aterrorizaba la región en míticos tiempos pasados. Por cada gota de sangre que derramaba, otro monstruo surgía de la tierra. Una diosa de la destrucción extendió su lengua para atrapar cada gota de sangre según caía, y de esta forma se pudo derrotar al monstruo. Las Furias Negras actuales aplican una magia similar en sus combates contra los Danzantes de la Espiral Negra y otros enemigos resistentes. Un espíritu cobra enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y tira Manipulación + Medicina (dificultad igual a la Rabia o Fuerza de Voluntad –3 del objetivo, lo que sea menor). Cada éxito impide que el objetivo cure daño de *cualquier* forma (incluyendo Dones como Roce Materno) durante un turno.

• Maldición de Eolo (Nivel dos): La Furia invoca una gruesa e inquietante neblina que oscurece la visión y perturba a sus oponentes. La Furia puede ver a través de su propia neblina sin dificultad. Un espíritu de niebla enseña este Don.

Sistema: El jugador hace una tirada de Gnosis con una dificultad que depende de la humedad y de la cercanía a una masa de agua (en la orilla de un lago la dificultad sería 4, mientras que en un desierto sería 9). Quienes queden envueltos por la neblina, a excepción de la Furia, pierden la mitad de sus dados en las tiradas de Percepción (redondeando hacia arriba) y también pierden un dado en todas las tiradas de Fuerza de Voluntad, menos la Furia y sus compañeros de manada.

• Pulso de la Presa (Nivel dos): Como el Don Ragabash.

• Agonía Visceral (Nivel tres): Las garras del hombre lobo se transforman en punzantes y retorcidos espolones que gotean veneno negro. Aunque este veneno no es letal en sí mismo, inflige una incapacitante agonía. Un espíritu de dolor enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia antes de que el personaje ataque. Cualquier penalización por heridas sufrida como resultado de los ataques del personaje durante ese turno se dobla (por ejemplo, un enemigo Herido perdería cuatro dados) durante el resto de la escena. En cambio, si el objetivo es resistente al dolor (como durante el Frenesí), sufre la penalización por heridas normal.

• Alas de Pegaso (Nivel tres): La Furia puede hacer brotar unas majestuosas alas cuando está en Forma Hispo que le permiten volar a voluntad. Un avatar de Pegaso enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis para desplegar unas alas capaces de volar a 80 kilómetros (50 millas) por hora, que duran hasta que se desconvocan. Las maniobras de vuelo complicadas requieren una tirada de Destreza + Atletismo con una dificultad determinada por el Narrador.

• Garra al Corazón (Nivel tres): La Furia rompe una de sus garras dentro de una herida, imbuyéndola con toda su intención asesina. La garra continúa enterrándose en la carne de su oponente, y no parará hasta alcanzar su corazón. Un espíritu avispa enseña este Don.

Sistema: Después de haber realizado con éxito un ataque con las garras, el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad. La garra enterrada inflige automáticamente un nivel de daño letal no absorbible por turno hasta que termine matando al objetivo o sea extraída de la herida (con una acción de Destreza + Medicina, dificultad 7, requiriendo un turno completo de concentración).

• Golpe de Gracia (Nivel tres): El Garou encuentra el mayor punto débil de su enemigo... y lo golpea. Un espíritu búho enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Percepción + Pelea (la dificultad es la Resistencia + Atletismo del objetivo). Si tiene éxito, el jugador dobla sus dados de daño en el próximo ataque con éxito del Garou.

• Garras de Avispa (Nivel cuatro): La Furia que posea este Don puede disparar las garras de su mano como si fuesen dardos. Por supuesto, no puede hacer ataques de garrazo con esa mano hasta que se hayan regenerado, pero esto rara vez es un problema cuando su oponente yace destripado al otro lado de la habitación. Un espíritu avispa enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y tira Destreza + Pelea para golpear. La dificultad se calcula como si el personaje estuviese usando un arma de fuego; el alcance medio es de 18 metros (20 yardas). El daño se calcula como un ataque normal de garra. Se tarda un turno en regenerar las garras disparadas.

• Ruina del Cuerpo (Nivel cuatro): Al verter su Rabia y dolor sobre un oponente, la Furia induce una debilitante agonía. Las víctimas tienden a caer al suelo gritando entre convulsiones. Un espíritu de dolor enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Gnosis (la dificultad es igual a la Resistencia +3 de la víctima). Si tiene éxito, el objetivo queda aturdido y sufre convulsiones durante un turno por éxito. Además, el objetivo pierde un dado en todas las tiradas durante el resto de la escena.

• Vida de Bestia (Nivel cuatro): Como el Don Lupus.

• Distorsión del Kaos (Nivel cinco): Este Don invoca un enjambre de espíritus del Kaos para ayudar a la Furia. Cuando llegan, los espíritus se comportan de una forma salvajemente impredecible, pero beneficiosa. Pueden despedazar a los enemigos de la Furia miembro a miembro, reponer la Rabia de su manada, destruir todas las herramientas de la Tejedora en la zona o arrastrar a los oponentes hacia la Umbra Profunda. Un espíritu del Kaos enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y otro de Rabia, entonces tira Astucia + Enigmas (la dificultad es igual a la Celosía local). Los éxitos invocan un número variable de espíritus del Kaos.

• Miles de Formas (Nivel cinco): Como el Don Ragabash.

• Mirada de la Gorgona (Nivel cinco): Los ojos de la Furia arden rojos, dorados y verdes mientras este legendario poder transforma la carne viva en piedra con sólo una mirada. El legendario Basilisco, difícil de encontrar y aún más peligroso de abordar, enseña este Don.

Sistema: Después de establecer contacto visual, el jugador gasta un punto de Gnosis y tira Apariencia + Ocultismo (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo). La víctima queda completamente paralizada durante un turno por éxito; cinco éxitos lo transforman permanentemente en piedra.

Dones de los Garras Rojas

Los feroces Garras Rojas odian a la humanidad por lo que ésta ha hecho a Gaia y a su Parentela. Los Dones de Grifo, herramientas enfocadas hacia los aspectos de "sangre en colmillos y garras" de la naturaleza, se ajustan a la disposición de los Garras.

• **Asesino Oculto (Nivel uno):** Los Garras Rojas no habrían sobrevivido tanto tiempo sin haber aprendido métodos para ocultarse. Este Don permite al hombre lobo no dejar ninguna evidencia física que pudiese delatar su autoría (garras o colmillos) en un asesinato. Un espíritu serpiente enseña este Don.

Sistema: Después de una batalla, el Garou debe tocar o lamer una vez cada cadáver que haya causado. El jugador tira Inteligencia + Latrocinio (dificultad 7). Si la tirada tiene éxito, las heridas se alteran para que parezcan puñaladas o cortes en vez de marcas de mordiscos o garrazos. Cualquier daño periférico (muebles aplastados, por ejemplo) permanecerá igual, pero toda evidencia forense como pelo, saliva o sangre del hombre lobo desaparecerá de la escena.

• **Lenguaje de las Bestias (Nivel uno):** Como el Don Galliard.

• **Lobo a las Puertas (Nivel uno):** Este Don induce un terrible temor y respeto hacia la naturaleza y provoca que el humano objetivo tema alterarla de cualquier forma. Cualquier espíritu depredador puede enseñar este Don.

Sistema: El hombre lobo debe establecer contacto visual con el objetivo, pero puede estar en cualquier Forma cuando lo haga. El jugador tira Carisma + Impulso Primario (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo). Los efectos duran un día por éxito. Durante ese tiempo, el humano deberá tirar Fuerza de Voluntad para abandonar su hogar y no podrá acercarse a nada que se parezca a un bosque, tundra, pantano o cualquier lugar salvaje e indómito sin gastar un punto de Fuerza de Voluntad. Si el humano abandona su hogar, estará nervioso y lleno de miedo hasta que vuelva, y su jugador pierde tres dados de todas las reservas Mentales y Sociales. Por otro lado, este Don puede afectar a la vez a un número de humanos igual a la puntuación de Rabia del hombre lobo (la dificultad es la Fuerza de Voluntad más alta en el grupo). En este caso, en vez de hacer contacto visual, los humanos deben escuchar el aullido del hombre lobo en forma Lupus. Este Don puede usarse sobre Parentela, magos, Ghouls y otros humanos "sobrenaturales", pero la dificultad aumenta en dos.

• **Ojo del Cazador (Nivel uno):** Igual que un lobo puede evaluar a una manada de animales de presa, este Don permite al Garou determinar correctamente cuál es el miembro más débil y cuál el más fuerte de cualquier grupo que pueda ver. Un espíritu lobo enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Percepción + Impulso Primario (dificultad 7). Si tiene éxito, el Garou descubre qué miembros del grupo escogido dentro de su campo visual son los más fuertes o más débiles y cuál es el líder. Si el Garou ataca al grupo después de haber usado este Don, gana un dado de ataque adicional contra el individuo más débil durante el resto de la escena.

• **Olor a Agua Corriente (Nivel uno):** Como el Don Ragabash.

• **Aullidos en la Noche (Nivel dos):** Como el Don Galliard.

• **Mente de Bestia (Nivel dos):** El hombre lobo puede reducir las facultades mentales de su víctima a las de un animal durante un tiempo. La víctima no se vuelve necesariamente menos inteligente, pero el pensamiento humano (lógica, uso de herramientas complejas, lenguaje y cosas similares) se vuelven imposibles. Un avatar de Grifo enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Empatía contra una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo. El efecto dura un minuto por éxito, durante los cuales el objetivo se comporta como un animal salvaje. Si se gasta un punto de Rabia al usar este Don contra un humano ordinario, sus efectos duran un día por éxito.

• **Pulso de la Presa (Nivel dos):** Como el Don Ragabash.

• **Sombras del Impergium (Nivel dos):** El Garra Roja se convierte en la encarnación de todos los miedos primordiales de la humanidad para con los lobos, llevando consigo un fuerte miasma de terror ancestral. Un espíritu de miedo enseña este Don.

Sistema: El hombre lobo causa Delirio en Forma Hispo, aunque se considera que los observadores tienen +2 a la Fuerza de Voluntad cuando se determinan sus reacciones (ver pág. 262). Se considera que cualquiera que sucumba al Delirio por haber visto al hombre lobo en Forma Crinos tiene una Fuerza de Voluntad cinco puntos inferior a su valor real (mínimo 1) a la hora de determinar su reacción. Los efectos de este Don son permanentes, aunque pueden suprimirse durante una escena si se desea.

• **Derretir (Nivel tres):** El Garra Roja puede destruir cualquier sustancia creada por el hombre. Plásticos, aleaciones y otros materiales que no se encuentran en la naturaleza se desintegran con un mero roce. Las tumbonas se deshacen en charcos aceitosos y el acero se derrite convirtiéndose en hierro y carbón. Un espíritu cucaracha enseña este Don.

Sistema: El personaje debe tocar el material; sólo los materiales que no se encuentran en la naturaleza son objetivos válidos. Por ejemplo, una mesa de madera no se vería afectada, mientras que una mesa de plástico se fundiría por completo. El jugador hace una tirada de Rabia (dificultad 7); cada éxito reduce 9 kilos (20 libras) del material objetivo a sus componentes básicos.

• **Favor del Elemental (Nivel tres):** Como el Don de los Moradores del Cristal, excepto que esta versión afecta a los cuatro elementos clásicos (tierra, aire, agua y fuego) y lo enseña un elemental natural.

• **Territorio (Nivel tres):** Un Garra Roja con este Don no necesita patrullar su territorio de caza para saber qué sucede en él. Tras un momento de concentración puede extender sus sentidos a cualquier zona que haya marcado. Un espíritu lobo enseña este Don.

Sistema: El Garra Roja debe marcar primero una o más zonas con su propia orina. Un Garou puede tener un número de localizaciones marcadas igual a su Gnosis (y no tiene que establecer este tipo de marca en cada sitio en el que orine). A partir de ahí, el jugador puede tirar Percepción + Impulso Primario (dificultad 7) para extender los sentidos del Garra a esa localización. El personaje puede sentir la zona como si estuviese en el mismo lugar donde estaba cuando marcó la zona originalmente. La marca olfativa dura una semana por punto de Gnosis que el personaje posea (en plena naturaleza) o un día por punto de Gnosis (en entornos urbanos).

• **Yermo sin Sendas (Nivel tres):** El Garra llama a los espíritus de las zonas salvajes para perder y confundir a cualquiera que invada su hogar. Los humanos y otros viajeros se verán confundidos por este Don, con el que incluso los supervivientes y los senderistas más dotados se encuentran pronto perdidos sin remedio. Ni siquiera los hombres lobo son totalmente inmunes a sus efectos. Cualquier espíritu de la naturaleza puede enseñar este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Inteligencia + Impulso Primario (dificultad 6). El Don afecta a un radio de hasta 3,2 kilómetros (2 millas) por éxito. Los humanos fallan automáticamente cualquier intento de orientarse en la zona afectada. Otros hombres lobo pueden tirar Percepción + Impulso Primario; si consiguen más éxitos que el Garra, son capaces de orientarse con normalidad. Aquéllos guiados por el Garra a través de su dominio no resultan afectados. Este Don dura hasta la siguiente salida del Sol.

• **Atiborrarse (Nivel cuatro):** Cuando haya comida disponible los lobos comerán tanto como les sea posible para ayudarlos a superar los tiempos austeros que están por venir. ¿Quién sabe cuándo llegará su próxima comida? Con este Don, un Garra Roja puede atiborrarse de Rabia, Gnosis o Fuerza de Voluntad de forma similar. Un espíritu lobo enseña este Don.

Sistema: Al aprenderlo, el jugador elige qué Rasgo (Rabia, Gnosis o Fuerza de Voluntad) puede almacenar el Garou. A partir de ahí, el personaje puede acumular tres puntos adicionales del Rasgo apropiado por encima de su

DONES DE LOS KUCHA EKUNDU

En África no hay auténticos lobos, pero aun así es una parte del cuerpo de Gaia y necesita protección. Hace algunos años, los Garras Rojas se adaptaron para cruzarse con los licaones, probar que son dignos de vivir en este continente y luchar para defenderlo. Lo han logrado, y los Kucha Ekundu, como se conoce a estos extraños Garou, han forjado pactos únicos tanto con los espíritus de África como con los Fera nativos del continente para llevar a cabo mejor sus obligaciones para con su Madre. Estas bendiciones se aprenden junto con los Dones tradicionales de los Garras Rojas.

• **Velocidad del Pensamiento (Nivel uno):** Como el Don de los Caminantes Silenciosos.

• **Alimentar a la Manada (Nivel dos):** Este Don permite al hombre lobo "comer por la manada". Cualquier comida que el Kucha Ekundu ingiera no sólo lo alimenta a él, sino también al resto de ella. Un espíritu licaón enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis (dificultad 6 para los compañeros de manada, 7 para la Parentela) antes de que el personaje coma. Por cada éxito, todo aquello que el personaje coma también nutre a otro.

• **Los Múltiples Ojos del Depredador (Nivel tres):** Los Kucha Ekundu no se consideran "Señores de la Sabana", sobre todo dada la fuerza de los otros Fera de África, pero aun así desean realizar su cometido como Garou. Este Don facilita ese trabajo, permitiendo al hombre lobo "marcar" a un depredador y a partir de ese momento ver a través de sus ojos.

Sistema: Como el Don Territorio de los Garras Rojas. No necesita orinar en el animal que desea marcar; el jugador debe simplemente tirar Carisma + Trato con Animales (dificultad 7) mientras el depredador esté a la vista. Es posible usar este Don sobre otro Fera, pero requiere su consentimiento. En todos los demás aspectos, este Don funciona como Territorio.

• **Mandíbula Apretada (Nivel cuatro):** Como el Don Ahroun.

• **Pacto de Cocodrilo (Nivel cinco):** Cuando los Garras Rojas llegaron por primera vez a África y forjaron un pacto con los Mokolé, los poderosos hombres cocodrilo accedieron a dejar que los Garou se quedaran si éstos eran capaces de procrear con los licaones y cumplir con su deber en África sin hacer la guerra a los demás Fera. Los Garras Rojas (hasta ahora) han respetado sus promesas y los Ancianos Kucha Ekundu han sido recompensados con este Don. El hombre lobo puede invocar al Mokolé-mbembe para que lo ayude en la batalla o en alguna otra cosa. Los espíritus de los Reyes Dragón enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Gnosis y tira Carisma + Rituales (dificultad 7). Si la tirada tiene éxito, el Garou recibe ayuda en una hora, ya sea de una nidada local o de los espíritus que fueron testigos de los pactos entre la Memoria de Gaia y los Garou. El Narrador tiene la palabra final sobre la forma exacta que toma la ayuda que socorre al Garou, pero puede variar desde enfurecidos hombres cocodrilo que pelean al lado del Kucha Ekundu a grandes espíritus Ancestro cuya presencia es convocada por los Mokolé para ofrecer consejo al Garou.

puntuación permanente. Estos puntos adicionales deben recuperarse de la forma habitual y no añaden dados adicionales a las tiradas relacionadas con el Rasgo en cuestión. Para amplificar más de un Rasgo, el personaje debe aprender el Don (y pagar los puntos de Experiencia) de nuevo.

• **Arenas Movedizas (Nivel cuatro):** El Garou convierte la tierra en una ciénaga pegajosa que atrapa a los enemigos e impide que puedan escapar o incluso caminar. Un elemental de tierra enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Manipulación + Impulso Primario (dificultad 7). Superar la tirada transforma el terreno en un cenagal similar a arenas movedizas de un radio de 3 metros (10 pies) y cada éxito adicional extiende el pantano otros 3 metros (10 pies) adicionales. Cualquiera, a excepción del Garou y su manada, que trate de moverse a través de él se mueve a la mitad de su movimiento caminando, y no puede ejecutar maniobras de combate que requieran movimiento terrestre. Además, todas las demás maniobras de combate reciben una penalización de +1 a la dificultad. Un espíritu lobo enseña este Don.

• **Aullido de Muerte (Nivel cuatro):** Un Garra con este Don puede imbuir su aullido con Rabia y dolor, causando terribles heridas a un objetivo. El hombre lobo debe ser capaz de ver al objetivo claramente y éste debe poder escuchar el aullido. Sólo el objetivo escogido resulta afectado por el Don, aunque cualquiera que lo escuche quedará intranquilo y asustado. Un espíritu de dolor enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Carisma + Impulso Primario (dificultad 6). Cada éxito inflige un nivel de daño letal que el objetivo puede absorber si es capaz de ello. El daño se manifiesta como un daño interno masivo, como si las entrañas del objetivo se desgarrasen de repente.

• **Maldición del Caminante de las Costras (Nivel cinco):** El Garra Roja cubre un objetivo con una exceso de energía del Kaos, volviéndolo violentamente alérgico a las obras humanas de la Tejedora. Cualquier material artificial ulcera y corroe la piel del objetivo, las aceras de hormigón y las alfombras de fibra artificial desgarran sus pies, la ropa de poliéster hace que se abran llagas supurantes en su cuerpo y las herramientas de acero producen ampollas en sus manos. Un avatar de Grifo enseña este Don.

Sistema: El Garra Roja pasa un turno gruñendo a un objetivo a 6 metros (20 pies) o menos. El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Manipulación + Supervivencia (dificultad 7). El objetivo recibe un nivel de daño contundente por turno de contacto físico con cualquier material no natural (los objetos creados enteramente de materiales naturales, como los muebles de madera unidos por clavos de hierro, son seguros). Esta maldición dura un día por éxito y puede volverse fácilmente fatal si se invoca en el corazón de una ciudad.

• **Maldición de Licaón (Nivel cinco):** El Garra Roja puede forzar a alguien a meterse en la piel de un lobo. Si el objetivo es un hombre lobo, quedará atrapado en su Forma Lupus durante el resto de la escena. Si el objetivo es humano o animal, se convierte en un lobo normal para siempre. Un espíritu lobo enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Gnosis (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo).

• **Venganza de Gaia (Nivel cinco):** El Garra Roja invoca a la propia Madre para golpear en su nombre. El terreno responde de la mejor manera que puede: las rocas ruedan y aplastan, las plantas estrangulan y el agua arrastra a la víctimas bajo su superficie. Un avatar de la propia Gaia enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y otro de Rabia; después, tira Carisma + Impulso Primario (la dificultad es la Celosía local). Los efectos exactos dependen del terreno y quedan a discreción del Narrador.

• **Escudo de Gaia (Nivel seis):** El Garou sintoniza hasta tal punto con las leyes y ritmos de Gaia que las leyes de la Tejedora dejan de afectarle. El hombre lobo se vuelve inmune a los efectos de una forma de tecnología, como las balas, las fotografías (es decir, no puede ser fotografiado), la electricidad, las toxinas químicas, etc. Grifo enseña este Don.

Sistema: El jugador debe determinar a qué concede inmunidad este Don cuando lo adquiere. Sus efectos son permanentes.

Dones de los Hijos de Gaia

Los Dones de los Hijos de Gaia ayudan a calmar a otros y a fortalecerse a sí mismos. Aun así, quienes rechazan a la más pacífica de las Tribus por considerarlos pacifistas inefectivos se sorprenden al descubrir lo bien que los espíritus los preparan para la inevitable batalla: los Hijos saben que la paz es un ideal por el que luchar, mientras que el inminente Apocalipsis es una realidad.

• **Atascar Arma (Nivel uno):** El Hijo puede impedir que funcionen las armas cuyo origen sea la Tejedora dentro del alcance de su voz. Un espíritu paloma enseña este Don.

Sistema: El Garou grita una antigua palabra de poder y gracia y gasta un punto de Gnosis. El jugador tira Fuerza de Voluntad contra una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad más elevada de cualquier individuo armado dentro del alcance de su voz. Ningún arma manufacturada funcionará durante un turno por éxito. Esto incluye pistolas, ballestas, lanzallamas e incluso cuchillos y espadas, que se negarán a cortar. Las armas naturales como las garras y los objetos naturales que se usen como armas, como las piedras o las ramas de árbol caídas, no se verán afectadas.

• **Compasión (Nivel uno):** Los Hijos de Gaia no ven utilidad en el uso de la fuerza letal cuando no están luchando contra los esbirros del Wyrm, pero incluso ellos sucumben al Frenesí. Este Don permite al Garou usar sus armas naturales y su Rabia sin temer matar al oponente. Un espíritu paloma enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Durante el resto de la escena, todo el daño que el Garou inflija con su propio cuerpo se considera contundente. Una criatura "asesinada" con ese daño simplemente cae inconsciente, y puede curar las heridas al ritmo habitual del daño contundente (ver Curación, pág. 256).

• **Olor del Hermano (Nivel uno):** Recurriendo a la hermandad universal de todas las criaturas de Gaia, el hombre lobo parece encajar allá donde vaya. Aquéllos que no tengan motivos para sospechar de la presencia del Hijo simplemente lo pasan por alto. Un sirviente de Unicornio enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Apariencia + Empatía (dificultad 6). Todos los individuos que no estén específicamente en guardia contra los intrusos pasarán por alto cualquier incongruencia en presencia del Garou; por ejemplo, un hombre desnudo cubierto de sangre y llevando un enorme klaive atravesando una fiesta de la alta sociedad no llamaría la atención particularmente, como tampoco lo haría un lobo merodeando a través de un barrio residencial. El Garou no es invisible, simplemente no destaca cuando de otra forma sí lo haría y su apariencia se considera anodina incluso cuando interactúan con él. Si las acciones del hombre lobo pudieran atraer la atención sobre él (grita, comienza una pelea, trata de echar abajo una puerta cerrada), la ilusión del Don se rompe inmediatamente. Quienes explícitamente buscan intrusos (los guardias de seguridad de un recinto privado, por ejemplo) no sucumben a este Don a menos que su Fuerza de Voluntad sea menor que los éxitos obtenidos por el Garou en la tirada de activación.

• **Resistir Dolor (Nivel uno):** Como el Don Philodox.

• **Roce Materno (Nivel uno):** Como el Don Theurge.

• **Armadura de Luna (Nivel dos):** Como el Don de los Colmillos Plateados.

• **Arsenal de Unicornio (Nivel dos):** Las garras y colmillos del hombre lobo se vuelven de un deslumbrante blanco irisado, brillando con gloriosas tonalidades múltiples. Quienes resultan heridos por estas armas naturales pierden la voluntad de luchar. Un avatar de Unicornio enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis para iniciar la transformación. Cualquier oponente que reciba una herida hecha por Arsenal de Unicornio pierde dos dados en todas las tiradas de ataque hasta que su herida sane.

• **Calmar (Nivel dos):** Este Don transmite el secreto de cómo sofocar la ira en los demás. Un espíritu unicornio enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Empatía (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo). Cada éxito resta uno de los puntos de Rabia del objetivo, que pueden ser recuperados de la forma normal. Si se usa en una criatura capaz de entrar en Frenesí que no tenga Rabia (vampiros, algunos Fomori), el Don cancela el Frenesí si el jugador obtiene al menos tres éxitos en la tirada.

• **Para Bellum (Nivel dos):** Aunque los Hijos aman la vida, la primavera y todo lo que es bueno en Gaia, no son pacifistas; siempre están listos para proteger a su Madre. La Rabia del hombre lobo estalla en un torrente cuando otro rompe la paz que tanto ama. Un espíritu oso enseña este Don.

Sistema: Este Don sólo puede usarse al comienzo de una batalla que *no* hayan iniciado el Garou, su manada o sus aliados. El jugador gasta un punto de Rabia; durante el resto de la escena, disfruta de un punto adicional en Fuerza y Destreza al atacar al enemigo que disparó el primer tiro en la batalla o a cualquier personaje que haya infligido una herida a un miembro de la manada del Hijo durante esa misma escena.

• **Roce de la Abuela (Nivel dos):** Como el Don Theurge de nivel uno, Roce Materno, salvo que el Garou puede usarlo para curarse a sí mismo además de a los demás. Se debe conocer Roce Materno antes de poder aprender este Don.

• **Calmar a la Bestia Salvaje (Nivel tres):** Como el Don Homínido.

• **Deslumbrar (Nivel tres):** El Garou puede inundar la mente de un objetivo con la gloria y el amor de Gaia, volviéndolo inofensivo durante un corto espacio de tiempo. Un espíritu unicornio enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Carisma + Empatía contra una dificultad igual la Fuerza de Voluntad del objetivo (+1 si el objetivo es una criatura del Wyrm). Mientras no se ataque al objetivo, éste queda sobrecogido en silencio durante el resto de la escena. Este Don sólo se puede intentar usar una única vez por escena contra el mismo objetivo.

• **Roce del Amante (Nivel tres):** El Garou puede restaurar lo que otro necesita: no sólo curar las heridas, sino también la fortaleza de voluntad e incluso la esencia espiritual. Cualquier espíritu de amor o un avatar de Unicornio puede enseñar este Don.

Sistema: El Garou toca amablemente al individuo afligido. No es necesario que los dos sean amantes, pero el contacto debe expresar afecto y amabilidad: un abrazo, una caricia o un contacto aún más íntimo. El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Inteligencia + Medicina; cada éxito cura un nivel de daño contundente o letal, o recupera un punto de Fuerza de Voluntad o Esencia (si el objetivo es un espíritu). La dificultad es la Rabia o Fuerza de Voluntad del objetivo (lo que sea mayor). El jugador puede escoger dividir los éxitos entre múltiples resultados. Alternativamente, si no cura heridas ni restaura Fuerza de Voluntad o Esencia, el Garou puede suprimir un Trastorno durante un día por éxito. Este Don no puede aliviar permanente dichas aflicciones, pero puede servir como comienzo para el camino de recuperación.

• **Espíritu Amigo (Nivel tres):** El hombre lobo proyecta un sentimiento de tranquilidad y camaradería que los espíritus perciben de forma natural. Salvo los locos o los corruptos, los espíritus tratan al Garou con cortesía y caballerosidad. Un espíritu unicornio enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Carisma + Empatía (dificultad 7). Cada éxito añade un dado durante el resto de la escena a todas las reservas del Garou para interactuar con cualquier espíritu que no sea una Perdición.

• **Golpear el Aire (Nivel cuatro):** Como el Don de los Contemplaestrellas.

• **Serenidad (Nivel cuatro):** El Garou puede llenar un corazón ardiente con la paz de Gaia incluso en mitad de una batalla. Un avatar de Unicornio enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Expresión (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo). Durante un turno por éxito el objetivo falla automáticamente todas las tiradas de Rabia, no puede entrar en Frenesí y no puede gastar Rabia.

• **Libre desde la Mañana Primordial (Nivel cuatro):** Este Don concede la perfecta velocidad de Unicornio al hombre lobo, permitiéndole dejar atrás a prácticamente cualquier perseguidor. Un avatar de Unicornio enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Resistencia + Atletismo (la dificultad es igual a la Resistencia + Atletismo más alta de cualquiera de los perseguidores). Durante una escena por éxito, el Garou se vuelve más rápido que sus perseguidores sin mostrar signo alguno de cansancio.

• **Vida de Bestia (Nivel cuatro):** Como el Don Lupus.

• **Halo del Sol (Nivel cinco):** El personaje pronuncia una antigua palabra consagrada a Helios e inmediatamente queda rodeado por una esfera de abrasadora luz solar. Las criaturas del Wyrm que teman al Sol podrían incluso huir del hombre lobo. Un sirviente de Helios enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis; el efecto dura una escena. El personaje recibe dos dados adicionales al daño en cualquier ataque cuerpo a cuerpo y causa daño agravado mientras esté en Forma Homínido y Glabro. Todas las dificultades de ataque de cualquiera que mire hacia el hombre lobo aumentan en tres debido al resplandor. Cualquier vampiro en un radio de 18 metros (20 yardas) sufre tres niveles de daño agravado por turno.

• **El Bosque Viviente (Nivel cinco):** El Hijo de Gaia invoca a los poderes del bosque para que se alcen y ayuden. Los árboles cercanos comienzan a moverse e intentan proteger al Garou. Las ramas y enredaderas atraparán, bloquearán e incluso pelearán contra quienes intenten causarle daño. Un Hijo del Calvero enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Supervivencia (dificultad 8). El personaje anima un árbol por cada éxito obtenido.

Dones de los Moradores del Cristal

Muchos Dones de los Moradores del Cristal involucran espíritus de la Tejedora de un tipo u otro. Esta asociación les concede una gran versatilidad y una relación incomparable con la tecnología moderna; con suerte bastará para compensar la falta de respeto con la que las otras Tribus ven sus pactos.

• **Controlar Máquina Simple (Nivel uno):** El Garou puede dar órdenes a los espíritus de las máquinas más simples y permitirle así accionar palancas, descorrer cerrojos de puertas, etc. Cualquier espíritu tecnológico puede enseñar este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Artesanía (dificultad 7). El control del Garou dura hasta el final de la escena.

• **Diagnóstico (Nivel uno):** El Morador del Cristal puede decir a primera vista qué es lo que falla en una máquina. Entonces, puede emplear la ayuda del espíritu de la máquina para repararla. Cualquier espíritu tecnológico puede enseñar este Don.

Sistema: El personaje tiene éxito automáticamente en todos sus intentos de diagnosticar los problemas de los aparatos tecnológicos rotos. El jugador gasta un punto de Gnosis a la vez que el Garou convence mentalmente al espíritu del aparato roto para que lo ayude a arreglarlo. El tiempo requerido para reparar el aparato se reduce a la mitad, al igual que el número de éxitos necesarios para repararlo.

• **Disparo de Exhibición (Nivel uno):** Este Don permite al Garou ejecutar brillantes hazañas de puntería, como disparar al arma de un enemigo para que caiga de su mano o disparar al interior del cañón de la pistola del enemigo. Sin embargo, el Garou no puede usar este Don para dañar directamente a un oponente y sólo puede usar Disparo de Exhibición con rifles o pistolas. Los espíritus de aire enseñan este Don.

Sistema: Como una mejora permanente, el jugador añade el valor permanente de Gloria de su personaje a su reserva de dados cuando intente hacer un truco realmente extravagante con un disparo. De nuevo, este Don no permite dañar directamente a los objetivos ("¡Atravesaré el ojo del Fomor de un disparo!"), pero puede usarse para dañar a los oponentes indirectamente (¡Dispararé a la ventana cegada que está detrás del vampiro para que la luz del Sol le alcance!").

• **Enchufar y Usar (Nivel uno):** Todas las tareas de la Tejedora están conectadas a través de la misma red, la misma canción. Los Moradores del Cristal aprovechan este hecho para obtener más energía de la profusión moderna de tecnología, haciendo que sus aparatos sean compatibles con casi cualquier cosa. Una Araña de la Red enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad. Durante el día siguiente, todas las computadoras que use el Morador del Cristal (sin importar lo simples que sean) se vuelven totalmente compatibles con cualquier otro dispositivo digital sin importar obstáculos como diferentes sistemas operativos, falta de puertos físicos compatibles o incluso la total ausencia de cualquier medio de recepción o interpretación de señales inalámbricas. Generalmente, los Moradores del Cristal usan este Don para convertir sus *smartphones* en llaves de acceso omni-compatibles con redes de ordenadores, sistemas de seguridad e incluso sistemas GPS de coches.

• **Persuasión (Nivel uno):** Como el Don Homínido.

• **Atascar Tecnología (Nivel dos):** Como el Don Homínido.

• **Cibersentidos (Nivel dos):** El Garou puede intercambiar sus sentidos naturales por los de las máquinas, viendo el mundo de formas que los hombres lobo más tradicionales no podrían ni imaginar. Podría cambiar su oído normal por un radar o su vista ordinaria por visión de infrarrojos o ultravioletas. Cualquier espíritu tecnológico puede enseñar este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis por sentido afectado. Este Don dura una escena.

• **Manos Llenas de Truenos (Nivel dos):** Muchos Moradores del Cristal consideran la pistola como signo definitivo del poder de la era moderna y hacen pactos con los espíritus para asegurarse de que sus armas de fuego no se convertirán en porras inútiles y primitivas en mitad de la batalla. Un espíritu tecnológico o de guerra enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Durante el resto de la escena, ningún arma que dispare el Morador del Cristal se quedará sin munición, siempre que en un principio estuviera ya cargada. Se recomienda mantener las

restricciones a las ráfagas de disparo de las armas automáticas para evitar el sobrecalentamiento o el atasco del arma.

• **Pelaje de Acero (Nivel dos):** Tras concentrarse en su propio ser el Morador del Cristal se envuelve en acero espiritual, convirtiendo su pelaje en metal endurecido. Un elemental de metal o tierra enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Resistencia + Ciencias (dificultad 7). Cada éxito añade un dado a la reserva de absorción del Garou durante el resto de la escena. Mientras este Don está activo, el Garou sufre un +1 de dificultad en todas las tiradas de Destreza y en cualquier tirada Social que no implique a otros Moradores del Cristal. Este Don sólo funciona en las Formas Crinos, Hispo y Lupus.

• **Sobrecarga de Energía (Nivel dos):** Tras hablar con los espíritus de electricidad el Garou causa un apagón en una amplia área. Un elemental de electricidad enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Astucia + Ciencias (dificultad 7). El número de éxitos determina el tamaño del área que sufre el apagón. Un éxito apagaría una única habitación, mientras que cinco dejaría sin electricidad a un barrio entero.

• **Controlar Máquina Compleja (Nivel tres):** Similar a Controlar Máquina Simple, el Morador del Cristal puede ahora conversar y comandar a los espíritus de aparatos como computadoras, *smartphones* y automóviles. Una Araña de la Red enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Ciencias o Informática. El Narrador fija la dificultad basándose en cuán compleja es la máquina (8 para un portátil normal). El control del Garou dura una escena.

• **Electroshock (Nivel tres):** Los Moradores del Cristal son la Tribu del cristal, el acero y la electricidad. Este último elemento puede usarse directamente para dañar a los oponentes que el Morador pueda tocar o que estén en contacto con un material conductor como metal o agua. Un espíritu de electricidad enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta cierta cantidad de puntos de Rabia. Cada punto gastado inflige dos niveles de heridas agravadas sobre los oponentes del Morador del Cristal. Estos niveles de daño pueden dividirse entre tantos oponentes como puntos de Rabia se invierten en el Don. Como siempre, el personaje no puede gastar en un turno más Rabia que la mitad de su valor permanente.

DONES DE LOS BOLI ZOUSIZHE

Los Boli Zousizhe, una rama china de los Moradores del Cristal, son algo más tradicionales que sus siempre cambiantes primos occidentales y emplean diversos Dones antiguos rara vez vistos en otras ramas de la Tribu.

• **Ojos de Sheng-Nong (Nivel uno):** El Boli Zousizhe puede ver desde la perspectiva de sus herramientas y recurrir a su concentración para la tarea que tiene ante sí, permitiéndole realizar múltiples acciones con facilidad. Aunque originalmente esto se usaba para manejar dos espadas con la misma destreza, se puede utilizar cualquier herramienta; incluso las manos del propio hombre lobo cuentan como "herramienta". Tanto un espíritu mono como un espíritu de guerra enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis para recibir una acción adicional. Durante el resto de la escena, el Garou no necesita ver a sus oponentes para poder atacarlos. No se aplican modificadores por visibilidad o por mano torpe que penalicen sus acciones mientras este Don se encuentre activo.

• **Honor de Fu Xi (Nivel dos):** Cuando se enfrenta a una amenaza contra un miembro desamparado de la familia del hombre lobo o de su manada, el Boli Zousizhe puede superar sus limitaciones habituales para defenderlos. El espíritu de cualquier animal que se empareje de por vida puede enseñar este Don.

Sistema: El Narrador debe estar de acuerdo en que el miembro de la familia del Garou o de la manada está sin duda alguna desamparado y es incapaz de defenderse por sí mismo (salvo raras excepciones, cualquier humano que se enfrenta a un hombre lobo debería considerarse indefenso). El jugador puede gastar un punto de Rabia y añadir un dado a todos sus Atributos Físicos por cada punto permanente de Honor que tenga el personaje, durante toda la escena.

• **Órdenes de Yao (Nivel tres):** Como el Don de los Moradores del Cristal Favor del Elemental. Cuando se adquiere este Don, el Boli Zousizhe debe escoger entre poder dar órdenes a los elementales orientales (agua, madera, fuego, tierra y metal) o a los elementales urbanos. El personaje nunca podrá comandar a los elementales del otro grupo.

• **Aguante de Yu (Nivel cuatro):** A Yu se le encargó la tremenda tarea de proteger a la Antigua China de la crecida del río Amarillo, una tarea tan agotadora que nadie salvo él podría hacerla. Este Don es idéntico al Don de la Camada de Fenris Corazón de la Montaña.

• **Sacrificio de Huang Di (Nivel cinco):** Aunque Huang Di era conocido por sus inventos, también era el Emperador Amarillo y un gran líder. Este Don, normalmente utilizado por el alfa de la manada, permite al líder revitalizar a sus seguidores en momentos de oscuridad. Un espíritu que vive al pie de la Montaña del Toro y llora eternamente es el único que enseña este Don. El espíritu no se parece a nada conocido y sólo enseña el Don al amanecer.

Sistema: El Boli Zousizhe gasta dos puntos de Gnosis y tira Resistencia + Liderazgo (dificultad 8). Cada éxito permite a un compañero de manada curar un número de niveles de Salud (incluso agravados) igual al número de éxitos obtenidos.

• **Favor del Elemental (Nivel tres):** Suplicando, amenazando o engatusando a un elemental urbano, un hombre lobo puede convencerlo de que le haga un favor como manipular o incluso destruir su cascarón terrestre. Así, una lámina de vidrio podría estallar ante los enemigos del Garou, una puerta cerrada podría negarse a abrirse o los frenos de un automóvil podrían fallar. Un elemental urbano enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Carisma + Subterfugio (dificultad 7). El Narrador determina los efectos concretos.

• **Intrusión (Nivel tres):** Es imposible mantener a una cucaracha fuera de una casa e igualmente imposible dejar fuera a un Morador del Cristal que posea este Don. Una vez activado, éste permite al Morador sortear cualquier obstáculo que se le presente: las puertas se abren cuando se aproxima y los candados se desbloquean sin explicación. Un espíritu cucaracha enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Gnosis (dificultad 7). Durante exactamente un minuto toda clase de cerraduras le franquean el acceso, desde cerraduras electrónicas a barricadas de tablones clavados en las puertas. Sigue siendo necesaria una tirada para sortear las barreras selladas místicamente, pero cada éxito en la tirada inicial de Gnosis añade un éxito automático a tales intentos. Las barreras deshabilitadas con este Don no vuelven a sellarse solas.

• **Doppelgänger (Nivel cuatro):** El Garou puede tomar la forma exacta de cualquier otro humano, lobo o Garou. Un espíritu camaleón enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Interpretación (dificultad 8). No se replican los Rasgos, pero todo lo demás, incluyendo la voz, las posturas y el olor, son idénticos. Los efectos duran un día por éxito (aunque el Garou puede finalizarlos a voluntad).

• **Habla Tecnológica (Nivel cuatro):** Este Don permite al Morador del Cristal contactar con otros a través de cualquier aparato tecnológico. El Garou habla con una Araña de la Urdimbre en o cerca del aparato y le comunica el mensaje a enviar y a quién debería ser entregado. Esta Araña encuentra entonces al receptor y utiliza cualquier tecnología de comunicación que esté cerca suya para entregar el mensaje: los teléfonos lo gritan (sin levantar el auricular o sin necesidad de encenderlos), las vallas publicitarias electrónicas lo mostrarán y las impresoras lo imprimirán como texto. Si no hay ninguna forma de tecnología de comunicación presente, cualquier otra tecnología se activará, aunque no se transmitirá el mensaje. Si no hay tecnología de ningún tipo cerca del receptor, el Don falla. Una Araña de la Urdimbre enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Ciencias. La dificultad depende de la distancia a la que se quiere enviar el mensaje: la habitación de al lado es dificultad 4, el mismo edificio 5, a un bloque de distancia 6, a 16 kilómetros (10 millas) 7, a un huso horario de distancia 8. Más lejos es dificultad 9. Cuantos más éxitos se obtengan, más largo puede ser el mensaje. Un único éxito sólo permitirá mandar una palabra; cinco permitirían una longitud ilimitada.

• **Jinete de la Señal (Nivel cuatro):** Desde el telégrafo a los teléfonos móviles, los Moradores del Cristal siempre han estado en buenas relaciones con los espíritus a la vanguardia de las comunicaciones. Este Don permite al Garou abrir un Puente Lunar que cabalga sobre una señal de teléfono, transportándolo instantáneamente al lugar donde se encuentre quien esté al otro lado de la línea. Una Araña de la Urdimbre enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y otro de Gnosis para abrir el Puente Lunar. Para usar este Don el Garou debe tener una conexión telefónica entre su localización y el destino, aunque no distingue entre líneas fijas o móviles; algunos hombres lobo incluso han informado de su éxito para cabalgar *software* de conferencias *online*, aunque hacerlo requiere superar una tirada de Astucia + Informática (dificultad 7). Jinete de la Señal no puede llevar al personaje más allá de 8 kilómetros (5 millas) por punto de Gnosis; si el otro lado de la línea no está dentro de ese alcance, el Don falla.

• **Sintonización (Nivel cuatro):** El hombre lobo puede conversar con los espíritus de una ciudad o pueblo y obtener de ellos información sobre la zona, incluyendo población aproximada, enclaves Garou o de otros seres y cualquier túnel secreto. Este Don no funciona en las zonas naturales, ya que los Moradores han olvidado cómo conversar con ese tipo de espíritus con facilidad. Un espíritu cucaracha enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Percepción + Callejeo (dificultad 6). La cantidad y exactitud de la información depende del número de éxitos obtenidos.

• **Invocar Araña de la Red (Nivel cinco):** El Garou porta una gran bendición tecnológica que le concede una comprensión intuitiva del comportamiento de las computadoras; además, puede invocar a una Araña de la Red, un espíritu de la Tejedora que proporciona a su invocador un poder casi absoluto sobre cualquier sistema informático. La Araña puede interrumpir, borrar o destruir cualquier sistema en el que sea introducida (los efectos exactos quedan a discreción del Narrador, pero suelen ser destructivos). Un avatar de Cucaracha enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Informática (dificultad 8). Si tiene éxito, la Araña de la Red aparece y sigue las órdenes del Garou. Además del poder destructivo del espíritu invocado, este Don permite al Garou reducir permanentemente a la mitad la dificultad de todas las tiradas para usar, montar o *hackear* ordenadores.

• **Mecánicas del Caos (Nivel cinco):** Los hombres lobo vibran con la energía del Kaos, pero todas las criaturas con forma y naturaleza tienen también algo de la Tejedora en su ser. Al aprender este Don, el Morador del Cristal reconcilia estos aspectos de su ser, permitiéndole invocar energía primaria y forma mística al mismo tiempo. Luna, quien equilibra el caos voluble en un ordenado ciclo de fases, envía a las más poderosas de sus Lúnulas a enseñar este Don.

Sistema: El hombre lobo con este Don puede usar Rabia y Gnosis en el mismo turno sin penalización. Los efectos de este Don son permanentes.

Dones de los Roehuesos

Los Roehuesos son supervivientes sin par, y las bendiciones de Rata contribuyen a que eso sea así.

• **Basura es Tesoro (Nivel uno):** Los desechos de la humanidad proveen al sagaz Roehuesos de todo lo que necesita. Mediante el uso de este Don, puede restaurarse temporalmente la funcionalidad y utilidad de un objeto. Un espíritu mapache enseña este Don.

Sistema: El jugador se hace con un objeto roto y tira Astucia + Artesanía. El objeto funciona perfectamente durante un turno por éxito, y también aporta su propia energía, combustible o munición: un cuchillo romo corta, un microondas estropeado funciona (sin estar conectado a nada), una vieja y oxidada pistola barata dispara incluso sin balas, y un coche desguazado arranca y corre. El período de vida útil del objeto puede extenderse durante un día completo gastando un punto de Fuerza de Voluntad, pero en ese caso el objeto requiere la energía, combustible y munición adecuados.

• **Cocinar (Nivel uno):** El Roehuesos toma un pequeño bote (un viejo tarro de café puede valer) y una cuchara, y lo llena con lo que pueda encontrar (colillas, latas de cerveza, viejos periódicos, hojas secas o lo que sea), añade agua (un escupitajo vale) y lo mezcla. El resultado es una pálida y sosa papilla, aunque saciante y nutritiva. Un espíritu mapache enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Astucia + Supervivencia (dificultad 6). La comida resultante alimenta a una persona por éxito.

• **Fuerza Desesperada (Nivel uno):** El hombre lobo recurre a sus últimas reservas para disfrutar de un repentino aumento de su fuerza. Un espíritu tejón enseña este Don.

Sistema: Cuando tire para realizar una proeza de Fuerza (ver pág. 273), el hombre lobo puede añadir un dado a la tirada por cada nivel de daño contundente que acepte como precio por este Don.

• **Olor a Miel Dulce (Nivel uno):** Un objetivo al que el Garou tocase en algún momento durante la última hora comienza a exudar un aroma maravillosamente dulce y se vuelve algo pegajoso al tacto. Todo tipo de alimañas aparecen rápidamente y cubren a la víctima. La resultante capa de mosquitos, moscas, abejas y escarabajos trepa, pica y generalmente afecta a la visión y el oído. Los espíritus insecto enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Astucia + Subterfugio (dificultad 7). El objetivo sufre una penalización de –1 en todas sus acciones durante una hora por éxito; el olor no desaparecerá durante ese tiempo.

• **Resistir Toxina (Nivel uno):** Como el Don Fianna.

• **Aroma Odioso (Nivel dos):** El Roehuesos puede amplificar su almizcle natural hasta que incapacite a los enemigos. Un espíritu de chinche hedionda enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Mientras dure la escena, todos los seres que sean capaces de percibir olores y estén dentro de un radio de 6 metros (20 pies) alrededor del Garou, excepto el hombre lobo y sus compañeros de manada, pierden dos dados en todas las reservas al esforzarse para poder respirar.

• **Bendita Ignorancia (Nivel dos):** Como el Don Ragabash.

• **Disfraz del Sabueso (Nivel dos):** El Roehuesos se enmascara para mezclarse con el paisaje urbano, disfrazando su Forma Lupus para que parezca un perro grande en vez de un lobo. A pesar de su enorme utilidad, la mayoría de las demás Tribus desdeñan este Don al considerarlo degradante para la dignidad del Garou. Un espíritu perro enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Subterfugio (dificultad 7). El disfraz dura una escena por éxito.

• **Entre las Grietas (Nivel dos):** El deterioro urbano es el mismísimo vientre del Wyrm y los Roehuesos lo saben mejor que ninguna otra Tribu. Los instintos de hombre lobo lo guían a la tierra baldía más cercana dentro de un área urbana: un lugar donde ningún humano haya puesto el pie en al menos una semana, que no sólo esté aislado y actualmente desocupado, sino que probablemente también permanecerá así durante el resto de la noche. Puede ser un edificio deshabitado y tapiado, un apartamento vacío o incluso una estación de metro abandonada. Los Roehuesos encuentran este Don útil para disponer de zonas seguras para realizar rituales, preparar emboscadas mientras preservan la Letanía y encontrar un lugar para dormir durante la noche. Cualquier espíritu urbano puede enseñar este Don.

Sistema: el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Astucia + Callejeo (dificultad 5). Cuantos más éxitos consiga, más aislado y difícil de localizar será su destino.

• **Ferocidad de la Rata Arrinconada (Nivel dos):** Cuando se está atrapado en una esquina sin un lugar al que huir, sólo hay dos opciones: pedir piedad o darse la vuelta y luchar. Los espíritus rata enseñan a los Roehuesos a destacar en la segunda.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y tira Rabia (dificultad 8). Cada éxito concede al personaje un dado adicional a sus reservas de Pelea durante el resto del combate. Este Don induce al Roehuesos automática e inevitablemente un Frenesí Berserker; cualquier magia que detenga el Frenesí también acabará con el Don.

• **Don de la Mofeta (Nivel tres):** Con este Don el Garou puede hacer crecer sus glándulas almizcleras, permitiéndole rociar almizcle como si fuese una mofeta. Por supuesto, un espíritu mofeta enseña este Don.

Sistema: La rociada se dirige con Destreza + Impulso Primario (dificultad 7, máximo alcance 3 metros [10 pies]). Un objetivo golpeado con este ataque debe gastar Fuerza de Voluntad para hacer cualquier cosa que no sea perder el primer turno vomitando. Después, resta uno a sus reservas de dados durante el resto de la escena por cada dos éxitos obtenidos. Sumergirse en el agua niega este Don y no es efectivo contra objetivos que carezcan de sentido del olfato.

• **Don de la Termita (Nivel tres):** El Roehuesos puede hacer que la madera y el papel se pudran a una velocidad extraordinaria. Los muebles se caen a pedazos, los



documentos se desintegran y los edificios pueden incluso llegar a derrumbarse. Un espíritu termita enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Inteligencia + Artesanía (dificultad 7). Un éxito puede pudrir una resma de papel, tres pueden destruir una pared y cinco pueden provocar el colapso del tejado de un edificio pequeño.

• Llamar al Óxido (Nivel tres): Al silbar suavemente entre dientes, el hombre lobo puede invocar un óxido repentino y destructivo sobre cualquier metal que esté en sus inmediaciones. Las pistolas se corroen y se atascan, los cuchillos se mellan y los coches se vuelven descascarillados trozos de chatarra. Un elemental de agua enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Astucia + Artesanía, con una dificultad que depende de la cantidad de metal por corroer. Para una pistola o cuchillo la dificultad sería 6, mientras que para un coche podría ser 8.

• Remodelar Objeto (Nivel tres): Como el Don Homínido.

• Risa de la Hiena (Nivel tres): Hiena no sigue a nadie; al contrario, se ríe de aquéllos que querrían hacerse llamar reyes. El Roehuesos blande el poder de esta risa burlona, permitiéndole resistir cualquier intento de orden, adulación o exigencia para que haga algo que no quiere hacer. Este tipo de rechazo nunca es sutil; el hombre lobo se carcajea como una hiena cuando invoca este Don. Un espíritu hiena enseña este Don.

Sistema: Todos los intentos de forzar mentalmente al hombre lobo sufren una penalización de +2 a la dificultad siempre que se ría con fuerza de ellos.

• Infestar (Nivel cuatro): El Roehuesos invoca una horda de alimañas para que invada una estructura no mayor que un edificio grande. El Don invoca a cualquier tipo de alimaña común en esa zona, normalmente una animada variedad de insectos, babosas y roedores. Las alimañas se comportan de acuerdo a sus instintos naturales, generalmente estableciéndose para infestar el lugar de forma permanente en vez de atacar a los humanos. Cualquier espíritu alimaña puede enseñar este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Manipulación + Trato con Animales (dificultad 7). Un éxito garantiza una llamada inmediata a un exterminador, cinco hacen que el edificio sea completamente inhabitable durante bastante tiempo.

• Parpadeo (Nivel cuatro): El Roehuesos puede zambullirse en una zona de sombras (un contenedor abierto, un callejón oscuro, bajo un coche aparcado) y reaparecer en otra área cubierta por sombras a cierta distancia. Un espíritu rata enseña este Don.

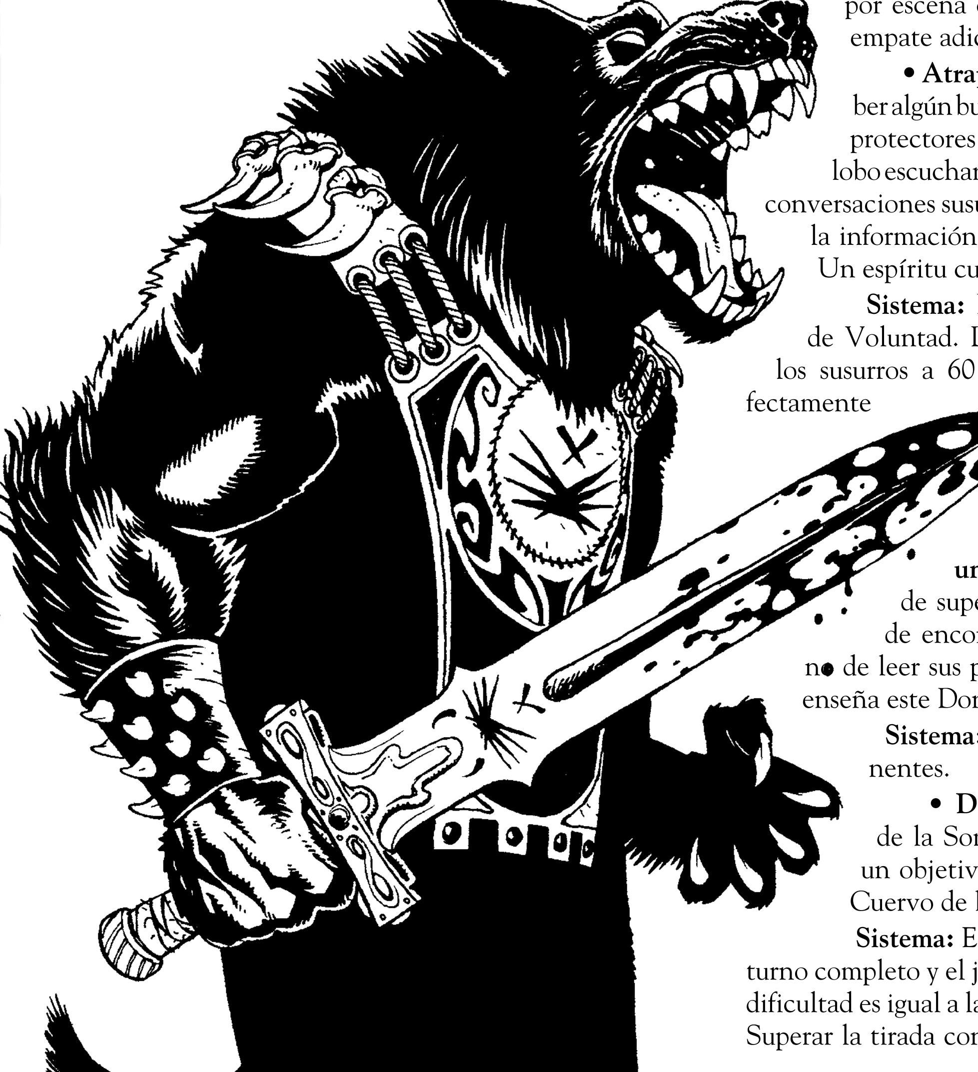
Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Manipulación + Sigilo (dificultad 6). El personaje puede reaparecer en cualquier otra zona de sombras en un radio de 18 metros (20 yardas) por éxito.

• **Sintonización (Nivel cuatro):** Como el Don de los Moradores, pero enseñado por un espíritu rata.

• **Disturbio (Nivel cinco):** El hombre lobo invoca una horda de malévolos espíritus para provocar que los habitantes de una ciudad generen violentos disturbios. El Don se aprovecha del odio y el miedo de los sin techo de la ciudad: pobres, vagabundos, inmigrantes y otros a los que los ciudadanos no aceptarían. Los Roehuesos pueden dirigir los disturbios en cierta medida. Un espíritu rata enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Astucia + Subterfugio (dificultad 8). Si tiene éxito, los espíritus dirigen a sus huéspedes contra un objetivo a elección del Garou, aunque las cosas tienden a intensificarse y a descontrolarse con facilidad. El disturbio engloba una zona con un radio de 1,6 kilómetros (una milla) por éxito obtenido.

• **Superviviente (Nivel cinco):** Sin necesidad de comida, agua o sueño, el hombre lobo se convierte en el superviviente definitivo. Ignora temperaturas extremas, enfermedades naturales y venenos. Las toxinas del Wyrm sólo tienen la mitad de su efecto habitual en él. Un espíritu galápago enseña este Don.



Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Resistencia + Supervivencia. Los efectos duran un día por éxito. Gastando un segundo punto de Gnosis, el personaje puede ganar tres puntos adicionales de Resistencia y no sufre penalizaciones por heridas, pero el Don acabará prematuramente una vez transcurridos 10 turnos. El Garou debe dormir durante al menos ocho horas cuando el Don acabe y se despertará con un hambre canina.

Dones de los Señores de la Sombra

Los Señores de la Sombra aprecian tanto la sutileza como el poder, y esto se refleja en sus pactos espirituales. Los Dones de la Tribu conceden poder sobre las sombras, la intimidación, el control, la imposición del propio dominio sobre los demás y la furia en bruto de una tormenta desatada.

• **Aprovechar la Ventaja (Nivel uno):** Los Señores de la Sombra nunca aceptan un empate. Si ningún competidor gana, entonces los dos pierden. Este Don permite al Garou cambiar el equilibrio, aunque sea ligeramente, a su favor. Un espíritu sirviente de Abuelo Trueno enseña este Don.

Sistema: Cuando el Señor de la Sombra esté involucrado en una tirada enfrentada contra otro, cualquier empate favorece al Señor de la Sombra. Los efectos de este Don son permanentes, pero invocarlo más de una vez por escena cuesta un punto de Gnosis por cada empate adicional roto.

• **Atrapar Susurros (Nivel uno):** ¿Puede haber algún buen motivo para ocultarles secretos a los protectores de Gaia? Este Don permite al hombre lobo escuchar a escondidas de forma sobrenatural las conversaciones susurradas; por supuesto, lo que haga con la información obtenida depende de su conciencia. Un espíritu cuervo o murciélago enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad. Durante el resto de la escena, todos los susurros a 60 metros (200 pies) resultan perfectamente audibles para el Señor de la Sombra, como si se hubiesen pronunciado con total claridad a su lado.

• **Aura de Confianza (Nivel uno):** El hombre lobo proyecta un aura de superioridad, lo que impide los intentos de encontrarle defectos o leer su aura (pero no de leer sus pensamientos). Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: Los efectos de este Don son permanentes.

• **Defecto Fatal (Nivel uno):** El Señor de la Sombra puede espiar las debilidades de un objetivo, ganando ventaja en combate. Un Cuervo de la Tempestad enseña este Don.

Sistema: El Señor de la Sombra se concentra un turno completo y el jugador tira Percepción + Empatía (la dificultad es igual a la Astucia + Subterfugio del objetivo). Superar la tirada concede al Garou un dado adicional de



daño durante un combate contra ese objetivo. Los éxitos adicionales proporcionan mayor conocimiento sobre más debilidades, pero no más dados.

• **Tejer Sombras (Nivel uno):** Flexionando ligeramente sus dedos o garras, el Garou estira y teje las sombras como desee: alargándolas o acortándolas, aclarándolas u oscureciéndolas, o incluso retorciéndolas en formas grotescas y aterradoras. Un espíritu de sombra enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Destreza + Ocultismo (dificultad 7). Durante el resto de la escena el Garou puede deformar las sombras en un radio de 91 metros (100 yardas) según desee. Entre otros usos creativos, esto reduce la dificultad de todas las tiradas de Sigilo e Intimidación en 1.

• **Armadura de Luna (Nivel dos):** Como el Don de los Hijos de Gaia.

• **Aullidos en la Noche (Nivel dos):** Como el Don Galliard.

• **Canción de la Madre Tierra (Nivel dos):** Este Don permite al hombre lobo sentir la presencia de actividad sobrenatural en un área amplia. En esencia, el Garou se comunica de forma íntima con la tierra y escucha lo que ésta dice. Un espíritu de tierra enseña este Don.

Sistema: El usuario pasa diez minutos conversando con la tierra durante los cuales no puede realizar otras acciones. Después, el jugador gasta dos puntos de Gnosis y tira Percepción + Ocultismo (dificultad 7). Superar la tirada indica que la tierra le dice si hay alguna presencia sobrenatural en un radio de 91 metros (100 yardas) por éxito. Pese a que el Don no ofrece información específica sobre el ser o seres detectados, sí que indica si la presencia está o no manchada por el Wyrm.

• **Fría Voz de la Razón (Nivel dos):** Un Señor de la Sombra astuto puede escapar a casi cualquier situación sólo con su labia. Si es atacado, el hombre lobo puede hacer una observación inteligente que detendrá a su atacante durante al menos un turno. Un espíritu cuervo enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Manipulación + Subterfugio (dificultad 8). El atacante se detiene durante un turno por cada éxito mientras no sea atacado a su vez (recibir un ataque rompe inmediatamente el hechizo del Señor de la Sombra). El atacante es libre de realizar cualquier otra acción que desee (incluyendo atacar a otros individuos que no sean el Señor de la Sombra).

• **Palmada de Trueno (Nivel dos):** El Señor de la Sombra golpea sus manos una contra otra, creando un poderoso trueno que aturde a todo aquel que lo escuche. Un Cuervo de la Tempestad enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Todos los personajes a 6 metros (20 pies) o menos deben tener éxito en una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8 para los enemigos, 4 para los compañeros de manada) o quedarán aturdidos e incapaces de actuar durante un turno. El Garou debe estar en Forma Homínido, Glabro o Crinos para poder usar este Don.

• **Bajo la Pistola (Nivel tres):** El Señor de la Sombra hace recaer una maldición sobre su enemigo, asegurándole

una muerte segura por disparos. Mientras la maldición está en efecto, las balas (al igual que las flechas, los cuchillos arrojadizos y cualquier otra arma de proyectiles) son extrañamente atraídas hacia el objetivo. Aunque este Don es útil en batalla, la mayoría de Señores de la Sombra prefieren usarlo secretamente sobre un enemigo antes de que comience la lucha, asegurándose un "desafortunado accidente". Un espíritu cuervo enseña este Don.

Sistema: El Señor de la Sombra toca al objetivo con la punta de sus dedos. El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Manipulación + Armas de Fuego. La maldición permanece durante un día por éxito. Mientras esté en efecto, la dificultad para golpear al objetivo con cualquier tipo de ataque de proyectiles se reduce en dos.

• **Cortar Sombras (Nivel tres):** El Señor de la Sombra puede herir a un enemigo al golpear su sombra. Este tipo de ataques son difíciles de esquivar. Un espíritu de noche enseña este Don.

Sistema: El personaje escupe a la sombra de su oponente y el jugador gasta un punto de Gnosis. Durante el resto de la escena, el personaje puede golpear a la sombra de su enemigo para herirlo. Sólo las armas Fetiche o las armas naturales sirven para este tipo de ataques. La víctima tiene dos dados menos para esquivar los ataques contra su sombra y no puede pararlos.

• **Dirigir la Tormenta (Nivel tres):** El Señor de la Sombra puede dirigir los instintos primarios de un hombre lobo en Frenesí, amigo o enemigo, haciéndole atacar a los objetivos que el Señor elija. Un Cuervo de la Tempestad enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Fuerza de Voluntad (la dificultad es igual a la Rabia del objetivo). Superar la tirada indica que el Señor de la Sombra controla su Frenesí y puede hacerlo atacar a quien decida durante dos turnos por éxito. Usar este Don sobre un Garou bajo el Yugo del Wyrm es posible, pero hacerlo requiere que

DONES DE LOS HAKKEN

Los Hakken, una rama japonesa de los Señores de la Sombra, han sellado muchos pactos con los espíritus de la Tierra del Sol Naciente desconocidos para sus parientes occidentales. Los Hakken valoran por igual el honor, la sofisticación y la habilidad con la espada.

• **Sueño de las Mil Grullas (Nivel uno):** Crear una grulla de origami hace que el Hakken disfrute de buena suerte durante un corto período de tiempo. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: Lleva un turno completo realizar el origami; el jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Ocultismo. El Hakken gana un dado por éxito para añadir a las otras reservas de dados durante el resto de la escena; cada dado puede usarse sólo una vez.

• **Senda Límpida (Nivel uno):** El Hakken aparece en las ceremonias formales limpio y vestido con ropa adecuada incluso si acaba de volver de la batalla. Un espíritu de agua enseña este Don.

Sistema: El Hakken pone su mano en agua limpia; el jugador tira Carisma + Etiqueta. El Hakken gana un dado en todas las tiradas relacionadas con la Apariencia durante el resto de la escena.

• **Cuchilla de los Vientos de Tormenta (Nivel dos):** Los Hakken pueden usar sus espadas para dañar a las criaturas del Wyrm a distancia. Un espíritu de metal o de viento enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Destreza + Pelea con Armas (dificultad 7). Un éxito permite al Hakken golpear a un oponente desde una distancia de hasta 45 metros (50 yardas); el oponente puede intentar esquivar el golpe y recibe daño letal como es habitual por el golpe de un arma.

• **Oscuridad de la Noche (Nivel tres):** Un Hakken puede causar que un oponente se quede temporalmente ciego. Los Hakken reservan estas tácticas tan poco limpias para usarlas contra los sirvientes del Wyrm. Este Don proviene de un espíritu cuervo.

Sistema: El Hakken derrama un vial con tinta; el jugador gasta un punto de Gnosis y tira Manipulación + Subterfugio; el objetivo resiste con su Gnosis (si es que tiene). Cada éxito ciega a la víctima durante una hora.

• **Tesoro Viviente (Nivel cuatro):** El Hakken puede convencer al espíritu de un tesoro que posea para que le relate su historia y comparta sus conocimientos. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: El Hakken toca el objeto; el jugador tira Manipulación + Etiqueta (dificultad 7). Cada éxito hace que el espíritu revele un hecho sobre sí mismo. El Hakken puede también usar este Don sobre objetos comunes y convertirlos en herramientas útiles para las investigaciones o para resolver problemas. Este Don sólo puede usarse una vez por objeto.

• **Viento Divino (Nivel cinco):** El Hakken puede convocar una poderosa tormenta sobre un área determinada. En su furia, la tempestad arranca árboles y vuelca los coches. Un espíritu Ancestro o un sirviente de Narukami, Señor del Trueno, enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Resistencia + Enigmas (dificultad 7) y gasta un mínimo de un punto de Rabia. La tormenta tiene un radio de 1,6 kilómetros (1 milla) por éxito. Cada punto de Rabia gastado añade un éxito y, por lo tanto, aumenta el tamaño de la tormenta, la cual no dura más de una escena.

el jugador tire Rabia (dificultad 7) para hacer una tirada de Frenesí por su propio personaje.

• **Gélido Escalofrío de Desesperación (Nivel tres):** El Señor de la Sombra parece crecer y hacerse más impresionante, convirtiéndose en una versión más oscura y terrible de sí mismo. Este cambio en el aspecto puede intimidar terriblemente a cualquiera que lo mire. Un Cuervo de la Tempestad enseña este Don.

Sistema: El hombre lobo se concentra durante un turno; el jugador gasta un punto de Gnosis y tira Manipulación + Intimidación (dificultad 7). Cualquiera que tenga la intención de dañar al Señor de la Sombra debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) y lograr más éxitos de los que obtuvo el Señor para poder actuar con normalidad. Un fallo significa que las víctimas deben gastar un punto de Fuerza de Voluntad para atacar, emprender acciones contra él o incluso oponérsele. Este Don no le da control real sobre las víctimas a las que intimida, simplemente están demasiado espantadas como para oponerse activamente a él.

• **Mirada Paralizante (Nivel tres):** El Señor de la Sombra dirige una mirada aterradora a un objetivo, haciendo que se quede helado de terror. Un Cuervo de la Tempestad enseña este Don.

Sistema: El hombre lobo se concentra durante un turno. El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Intimidación (la dificultad es igual la Fuerza de Voluntad del objetivo). Cada éxito paraliza al objetivo donde se encuentre durante un turno, lo que hace que sea incapaz de moverse o atacar, aunque todavía puede defenderse. El objetivo debe poder ver al Garou.

• **Abrir Heridas (Nivel cuatro):** El hombre lobo provoca que la siguiente herida que inflija sangre profusamente, debilitando aún más a su oponente. Un espíritu de dolor enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Fuerza + Medicina (dificultad 7). Si el siguiente ataque del Señor de la Sombra hace cualquier daño, el objetivo sangrará continuamente, sufriendo un nivel de daño letal no absorbible por turno durante un número de turnos igual al número de éxitos de la tirada.

• **Cautiverio (Nivel cuatro):** Tras tejer redes de autoridad metafísica al hombre lobo domina un espíritu vinculado a un Amuleto y alarga a la fuerza la duración de su servicio hacia él. Algunos consideran este Don irrespetuoso, pero los Señores de la Sombra creen que sería ridículo descartar un arma que podría servir a Gaia sólo por educación. Un espíritu araña enseña este Don.

Sistema: Al usar un Amuleto, el jugador puede gastar de forma refleja un punto de Gnosis para mantener al espíritu vinculado y que no se marche. Este Don no tiene efecto sobre los Amuletos que quedan destruidos debido a un aspecto inherente de su uso (como el Amuleto Belladona, que debe beberse para activar sus poderes), pero preserva los Amuletos cuya destrucción es un resultado metafísico del mismo (como Brillo de Luna o las Escamas del Wyrm).

• **Fuerza del Dominador (Nivel cuatro):** El hombre lobo recurre a la ira de un objetivo para alimentar la suya propia. Un Cuervo de la Tempestad enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Astucia + Intimidación (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo). Durante un número de turnos igual a los éxitos obtenidos el objetivo perderá un punto de Rabia por turno, mientras que el Señor de la Sombra la ganará. El personaje puede usar este Don sólo una vez por objetivo y escena.

• **Manada de Sombra (Nivel cinco):** El hombre lobo invoca copias sombrías de sí mismo para que luchen junto a él en la batalla. Estos lobos de sombra se parecen al Garou y comparten algunas de sus capacidades. Un espíritu de noche enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Gnosis (dificultad 8) y gasta cierta cantidad de puntos de Gnosis. Aparece una copia de sombras por cada punto gastado. Éstas tienen los mismos Atributos y Habilidades que el Garou, pero no sus Fetiches y no pueden usar Dones, Gnosis o Fuerza de Voluntad. Cada uno tiene sólo un nivel de Salud. Los duplicados desaparecen al final de la escena.

• **Obediencia (Nivel cinco):** El Señor de la Sombra se convierte en el alfa definitivo, obligando a todos los demás a seguir sus órdenes. Un Cuervo de la Tempestad enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Liderazgo (dificultad 8). Todo el que esté en las cercanías debe tirar Fuerza de Voluntad (dificultad 8) y conseguir los mismos éxitos o más que el Garou, o sucumbir a los efectos del Don. Si el hombre lobo gana por un éxito, los objetivos siguen cualquier orden que no les cause molestias. Tres éxitos hacen que los objetivos traten al Señor de la Sombra como su alfa y luchen por él. Con cinco los objetivos lo seguirían hasta el Abismo o llevarían a cabo acciones virtualmente suicidas. Los efectos de este Don duran un día entero.

Dones de los Uktena

Los Dones Uktena reflejan la predilección de la Tribu por los estudios mágicos y los Poderes animales. Muchos de sus Dones eran secretos olvidados tiempo atrás y desenterrados hace poco a medida que la lucha por Gaia se vuelve más desesperada.

• **Espíritu del Lagarto (Nivel uno):** De las manos y pies del hombre lobo brotan cientos de pequeños garfios que le permiten trepar o aferrarse a cualquier superficie, incluso escarpadas superficies verticales y techos. Un espíritu geco enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Durante el resto de la escena, el personaje se puede mover a través de cualquier superficie sólida a la misma velocidad a la que camina. Quedarse pegado a una superficie vertical o techo mientras se realiza cualquier otra tarea extenuante (combatir, moverse más deprisa que caminando o intentar levantar una tapa de alcantarilla) requiere una tirada refleja de Resistencia + Atletismo (dificultad 7).

• **Lenguaje Espiritual (Nivel uno):** Como el Don Theurge.

• **Sentir Magia (Nivel uno):** El hombre lobo puede sentir el pulso y el flujo de las energías místicas, ya sean los virtuosos Dones de los Garou, la arrogante hechicería de los magos, los corruptos Poderes de los vampiros o incluso las artes oscuras de los esbirros del Wyrm. Un espíritu sirviente de Uktena enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Percepción + Enigmas. La dificultad se basa en la fuerza y la sutileza de la magia. El Uktena no puede decir la naturaleza exacta de la magia, aunque pueden concederse pistas como "Gaiana", "Onírica", o "Magia de Sangre" con tres o más éxitos. El radio es 6 metros (20 pies) por éxito.

• **Sentir al Wyrm (Nivel uno):** Como el Don Metis.

• **Sudario (Nivel uno):** El Uktena puede crear un campo de total oscuridad a través de la cual sólo él puede ver. Un espíritu de noche enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Gnosis (dificultad variable: 3 al anochecer, 6 en interiores, 9 bajo la luz más brillante del Sol). Cada éxito oscurece una zona de 3 x 3 x 3 metros (10 x 10 x 10 pies) dentro de la línea de visión del Garou. Los Poderes que permiten ver en la oscuridad total son capaces de derrotar a este Don.

• **Anillos de la Serpiente (Nivel dos):** El Uktena convoca oscuros tentáculos de niebla o neblina que se enroscan en torno a sus enemigos y los atrapa en una fortísima presa. Cada zarcillo mide 9 metros (30 pies) de largo y posee los mismos Rasgos Físicos que el hombre lobo que los invoca. Un espíritu serpiente enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Destreza + Ocultismo, dificultad 7. Cada éxito hace que un zarcillo aparezca en el aire en un punto a 30 metros (100 pies) o menos del Uktena. El jugador debe invertir un turno en concentrarse y tirar Destreza + Pelea para apuntar con los tentáculos. Éstos se concentran en un único objetivo, a menos que el jugador haga tiradas de ataque contra múltiples objetivos, con las penalizaciones normales por acciones múltiples. Los zarcillos sólo agarran y no pueden infligir daño. Para escapar, la víctima debe hacer una tirada de Fuerza, dificultad 7; si sus éxitos superan al número de zarcillos que lo sujetan, queda libre. Los tentáculos duran hasta el final de la escena o hasta que sean desconvocados, lo que pase antes.

• **Espíritu del Pájaro (Nivel dos):** Pocos enemigos esperarían que un hombre lobo atacase desde el aire; una excelente razón para hacerlo, a ojos de los Uktena. El Garou que usa este Don puede planear, volar o flotar. Cualquier espíritu pájaro puede enseñar este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y, con una audible ráfaga de sus poderosas pero invisibles alas, el personaje se alza en el aire. El Garou puede volar a 32 kilómetros (20 millas) por hora y planear cuando lo desee. La dificultad de todas las maniobras de combate aumenta en uno. Este Don dura una hora.



• **Espíritu del Pez (Nivel dos):** El hombre lobo puede respirar bajo el agua y nadar tan rápido como pueda correr en Forma Hispo. Cualquier espíritu pez puede enseñar este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Resistencia + Trato con Animales (dificultad 7). El efecto dura una hora por éxito.

• **Sombras al Amanecer (Nivel dos):** A veces, uno debe dar información para conseguir información. Sin embargo, los Uktena son notoriamente tacaños con los secretos. Con este Don, el hombre lobo puede compartir un poco de conocimiento que luego se desvanece de la memoria del sujeto. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: Tras transmitir un poco de saber tradicional, el jugador tira Astucia + Subterfugio (la dificultad es la Astucia + Subterfugio del oponente). Si la tirada tiene éxito, cualquier información que el Utkena haya compartido se desvanece totalmente de la memoria del objetivo a la siguiente salida del Sol.

• **Traer Fetiche (Nivel dos):** El Uktena no necesita llevar consigo sus Fetiches. Puede sacarlos de un escondite oculto siempre que los necesite, sin importar la distancia, y devolverlos con la misma facilidad. Un espíritu rata montera enseña este Don.

Sistema: La primera parte del Don implica crear un escondite secreto para los Fetiches. El jugador gasta un punto de Gnosis y entierra o cubre sus objetos. Una vez se completa el ritual, sólo necesita gastar otro punto de Gnosis para invocar cualquiera o todos sus Fetiches, o devolverlos a su lugar oculto. El Fetiche aparece en su mano como si saliese de la nada. Sólo puede existir un lugar oculto a la vez, pero el Uktena puede reemplazarlo por uno nuevo cada vez que lo desee.

• **Cadenas de Niebla (Nivel tres):** Unos filamentos plateados salen de las garras del Garou y los convierte en cintas de niebla que envuelven y confunden a los espíritus cercanos, minando sus fuerzas. Un espíritu niebla enseña este Don.

Sistema: El Uktena se concentra durante un turno y el jugador gasta un punto de Gnosis y tira Destreza + Enigmas (dificultad 7). Afecta a un espíritu a elección del jugador en un radio de 60 metros (200 pies) por éxito. Los espíritus golpeados por este Don tratan sus puntuaciones de Rabia, Gnosis y Fuerza de Voluntad como si fuesen un punto menores de lo que en realidad son en todas las tiradas durante el resto de la escena.

• **Desgarrar la Manufactura (Nivel tres):** Las garras del hombre lobo arden con una fuerza mística y desgarran los delicados procesos de la magia. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: Después de que el hombre lobo realice un ataque de garrazo con éxito, el jugador puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para acabar con los efectos de cualquier Poder mágico en curso que mejore al objetivo (como el Don Garras como Cuchillas o el Encantamiento de Armadura). No pueden despedazarse con este Don ni los efectos mágicos permanentes ni los poderes que son innatos a la naturaleza del objetivo. Por ejemplo, pueden cancelarse los Dones de un hombre lobo pero no su habilidad para Cambiar de Forma; pueden interrumpirse las Disciplinas de un vampiro pero no su inmortalidad o su habilidad de gastar Sangre para subir sus Atributos. En el caso de que un efecto mágico mezcle efectos permanentes y temporales, los permanentes se conservan mientras que los elementos transitorios se cancelan. Por ejemplo, la Potencia de un vampiro podría continuar con su efecto pasivo de conceder un dado adicional de Fuerza, pero no podría gastarse Sangre para transformar esos dados en éxitos automáticos.

• **Desterrar Tótem (Nivel tres):** Al salmodiar palabras de prohibición, el Uktena puede impedir que los Tótems de manada o personales ayuden a sus hijos. Al hacer esto también interrumpe el entendimiento espiritual entre los compañeros de manada y les dificulta ejecutar tácticas de manada o actuar en armonía. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: El Uktena debe concentrarse un turno entero y debe saber a qué Tótem siguen sus víctimas. El jugador gasta un punto de Gnosis y otro de Fuerza de Voluntad, y tira Gnosis a una dificultad igual a la suma de las puntuaciones de Tótem de los miembros de la manada (máximo 10). Si tiene éxito, éstos pierden todos los Rasgos asociados con su Tótem y no pueden usar tácticas de manada ni actuar en armonía durante el resto de la escena. Si se deja inconsciente al Uktena o muere, se cancela el Don.

• **Escrutar (Nivel tres):** El Uktena puede ver eventos de cualquier lugar mirando una superficie reflectante. Muchos seres sobrenaturales, particularmente aquéllos capaces de escrutar ellos mismos, conocen defensas contra él. Un espíritu mosca enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Percepción + Ocultismo (dificultad 10 a menos que el Uktena posea un objeto perteneciente al personaje o lugar que está viendo, en cuyo caso la dificultad es de 8). El Uktena puede ver todo cuanto pase en ese área durante el resto de la escena.

• **Invisibilidad (Nivel tres):** El Garou puede desaparecer de la vista, aunque debe concentrarse para mantener su invisibilidad. No puede moverse más rápido que la mitad de su velocidad de paso y no puede llamar la atención sobre sí mismo. Un espíritu sirviente de Uktena enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Inteligencia + Ocultismo (dificultad variable: 4 si ya está oculto, 6 si está al descubierto, 9 si está a plena vista). Alguien que busque al Garou debe sacar más éxitos en una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 8) que los que el jugador obtuvo en la tirada inicial. Nadie que no esté buscando activamente al Garou podrá verlo.

• **Cautiverio (Nivel cuatro):** Como el Don de los Señores de la Sombra.

• **Llamar Elemental (Nivel cuatro):** El Garou es capaz de llamar a uno de los cuatro elementales clásicos para que lo ayuden (tierra, aire, fuego o agua). Un elemental enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Gnosis (dificultad igual a la Celosía de la zona). Entonces,

debe tirar Manipulación + Ocultismo (dificultad 7) para hacer que el elemental invocado esté dispuesto a ayudarlo. Éste se desvanece al final de la escena.

• **Mano de los Señores de la Tierra (Nivel cuatro):** Atrayendo las energías de la tierra, el Uktena puede mover cualquier objeto de hasta 900 kilos (2000 libras) simplemente señalándolo. Un elemental de aire y un elemental de tierra han de cooperar para enseñar este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Destreza + Ocultismo (dificultad 7). Se necesita concentración para mover el objeto, que viaja a una velocidad de aproximadamente 32 kilómetros (20 millas) por hora. El control del Garou dura un turno por éxito.

• **Muñeca Fetiche (Nivel cinco):** La magia simpática está entre los más antiguos principios de la hechicería (posiblemente *el más* antiguo) y sigue siendo tan efectiva como siempre. El Garou puede dañar a sus víctimas desde lejos usando una muñeca especialmente creada con ese fin. Debe tener una muestra de su víctima (unas gotas de sangre, un mechón de su cabello) o un objeto que le pertenezca, y debe construir la muñeca para incorporarla. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: Se tarda una semana en crear y encantar la muñeca. Para poder hacerla, el jugador tira Percepción + Artesanía (dificultad 8). Cuando la muñeca esté completa, el jugador puede tirar Inteligencia + Medicina (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad de la víctima). Cada éxito inflige un nivel de daño agravado a la víctima, absorbible si ésta es capaz de hacerlo. Después de 10 éxitos, la muñeca está demasiado mutilada para poder seguir usándola.

• **Tejido de la Mente (Nivel cinco):** Como el Don Galliard.

Dones de los Wendigo

La magia de los Wendigo es la del negro corazón del invierno, el hambriento aullido de la ventisca y la yerma majestuosidad del viento del norte.

• **Camuflaje (Nivel uno):** El Wendigo se funde con la naturaleza circundante para evadir mejor a sus enemigos o preparar emboscadas. Un espíritu ciervo enseña este Don.

Sistema: La dificultad para ver al Garou en plena naturaleza aumenta en tres.

• **Eco de Hielo (Nivel uno):** El Wendigo conjura un reflejo perfecto de sí mismo. La imagen es idéntica al Garou salvo que está al revés, como si se viese en un espejo (por lo que cualquier cosa escrita en la ropa del Garou se leería al revés, las cicatrices estarán en el lado opuesto, etc.) El Wendigo puede controlar su imagen fácilmente, darle voz y guiar sus movimientos. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis para crear un Eco de Hielo en cualquier punto en un radio de 30 metros (100 pies). El Eco se mueve y suena exactamente como el Garou además de tener su misma apariencia, pero no emite olor ni calor alguno y es intangible. Discernir cuál es el reflejo y cuál es el original requiere una tirada de Percepción + Enigmas (la dificultad es la Gnosis del Garou).

• **Llamar a la Brisa (Nivel uno):** El hombre lobo invoca un fuerte viento helado (de unos 36 kilómetros por hora o 20 millas por hora) y lo dirige a voluntad. El viento congela a todo aquél que no esté preparado y puede dispersar (o redirigir) nubes o vapor (incluyendo gas lacrimógeno o toxinas arrastradas por el aire) al igual que enjambres de insectos. Un elemental de aire enseña este Don.

DONES DE LOS DESCASTADOS

Incluso los Danzantes de la Espiral Negra tienen pactos tribales con repugnantes Perdiciones y otros espíritus aliados con el Wyrm. Para aquellos hombres lobo que existen fuera de la estructura de las Tribus y sus pactos, las perspectivas son desalentadoras.

Sin el apoyo de un Tótem tribal, los espíritus consideran tratar con un Garou Ronin como algo vergonzoso y serán reacios a honrar siquiera aquéllos antiguos pactos relacionados con los Auspicios y las Razas. A menos que sea capaz de localizar a un espíritu que desee ejercer de Tótem personal o de manada, un Ronin debe comprar Dones como nivel del Don x 7, no pueden aprender Dones por encima de nivel uno y debe regatear de forma individual por cada uno. Incluso con el apoyo de un Tótem, el Ronin sólo recupera los costes con descuento para los Dones de Raza y Auspicio.

Los Danzantes de la Piel (ver pág. 512) sufren dificultades similares, y sólo un puñado de espíritus consentirá actuar como Tótems para este tipo de criaturas. La mayoría de Danzantes de la Piel están forzados a negociar con Perdiciones y a aprender Dones de los Danzantes de la Espiral Negra. Aquéllos que se las arreglan para encontrar un aliado en el mundo espiritual a veces pueden aprender una de las bendiciones de Minotauro detalladas aquí:

• **Ver Bajo la Piel (Nivel uno):** Mientras que los Garou Gaianos utilizan el Don Sentir al Wyrm para erradicar a los Danzantes de la Piel que puedan infiltrarse entre ellos, los Danzantes de la Piel usan este Don para detectar la presencia sobrenatural de uno de los suyos. El usuario de este Don es capaz de discernir las místicas y apenas perceptibles uniones en el pelaje de un Danzante de la Piel cuando está en Forma Crinos. Un sirviente de Minotauro enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Gnosis (dificultad 6). Sólo se necesita un éxito.

• **Enmascarar Corrupción (Nivel cinco):** Un Danzante de la Piel que posea este Don puede camuflar por completo la mancha del Wyrm a todos los sentidos, incluyendo Dones que detectan este tipo de mácula. Un sirviente de Minotauro enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Percepción + Subterfugio (dificultad 8). El efecto dura una escena por éxito conseguido.



Sistema: El Garou silba o espira para invocar el viento. Cualquiera atrapado en él pierde un dado en las tiradas de Percepción mientras dure la brisa y sufre una penalización de –1 a todas sus acciones tras un minuto de exposición si no está vestido apropiadamente para el tiempo frío.

• **Resistir Dolor (Nivel uno):** Como el Don Philodox.

• **Ritmo del Tambor del Corazón (Nivel uno):** El hombre lobo se convierte en un cazador ineludible, siempre guiado por el latido del corazón de su presa hasta que aquél queda en silencio. Un espíritu sirviente de Gran Wendigo enseña este Don.

Sistema: El Garou debe tener un objeto que pertenezca a su objetivo, una muestra de su víctima (unas gotas de su sangre, un mechón de su cabello) o debe haber probado la sangre de su presa en el pasado. El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Percepción + Supervivencia (dificultad 7). El Wendigo puede escuchar el latir del corazón de su presa durante un día por éxito, sin importar cuán lejos pueda estar. El latido suena más alto cuanto más se acerca el hombre lobo, haciendo que el rastreo se lleve a cabo sin esfuerzo.

• **Garras de la Muerte Helada (Nivel dos):** Como el Don de la Camada de Fenris Colmillos del Norte.

• **Hablar con los Espíritus del Viento (Nivel dos):** El Wendigo puede invocar a los espíritus del viento para obtener conocimiento y consejo. Puede hacerles una pregunta, que debe hacer referencia al área inmediata (los espíritu de viento tienen cortos períodos de atención). Un espíritu de viento enseña este Don.

Sistema: Al aprender este Don, el Garou puede hablar automáticamente con los espíritus de viento mientras está en la Umbra. Para hacer una pregunta en el mundo físico, el jugador debe tirar Manipulación + Expresión (dificultad 8). El número de éxitos refleja la exactitud de la información. Si no hay espíritus de viento presentes (como en interiores, donde el aire está quieto y estancado), este Don no puede funcionar.

• **Miedo Verdadero (Nivel dos):** Como el Don Ahroun.

• **Nadar como un Salmón (Nivel dos):** El Wendigo puede nadar tan fácilmente como un pez o caminar sobre la superficie del agua como si estuviese en tierra. Este Don sólo funciona en masas de agua dulce; cualquier masa natural como un lago, una charca o un río son entornos válidos, pero el Don no sirve para nadar en piscinas u otros contenedores artificiales de agua dulce. Un espíritu salmón enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Destreza + Atletismo (dificultad 7). Por cada éxito, el personaje se puede mover libremente en o por debajo de la superficie durante una escena. Además, durante este período, el Garou puede utilizar los efectos del Don Lupus Salto de Liebre, siempre que comience y termine su salto en una masa considerable de agua dulce.

• **Viento Cortante (Nivel dos):** El Wendigo conjura una ráfaga de viento gélida y cortante y la dirige a voluntad. El viento puede derribar a los oponentes y helarlos hasta los huesos. Un espíritu sirviente del mismo Gran Wendigo enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad. Para dirigir la ráfaga se necesita una tirada de Destreza + Ocultismo. Cualquiera golpeado por el viento pierde dos dados de todas sus reservas de dados durante dos turnos. El viento también puede tirar a enemigos de una cornisa, lanzarlos al tráfico o al interior de pozos. El alcance medio del viento es de 18 metros (20 yardas) y se modifica según las reglas de armas de fuego (ver pág. 293). El viento dura un número de turnos igual a los éxitos conseguidos.

• **Correr por el Cielo (Nivel tres)**: El Wendigo obtiene la habilidad de correr a 80 kilómetros (50 millas) por hora a través del cielo, dejando al pasar un rastro de fuego tras de sí. Debe mantenerse continuamente en movimiento o se caerá. Un avatar de Gran Wendigo enseña este Don.

Sistema: El Wendigo se concentra durante un turno. El jugador gasta entonces un punto de Fuerza de Voluntad. Este Don dura cuatro horas y puede prolongarse con un gasto adicional de Fuerza de Voluntad.

• **Festín Sangriento (Nivel tres):** Gran Wendigo, como el hambriento espíritu caníbal que es, puede enseñar a sus hijos favoritos cómo obtener fuerza de la carne y la sangre de un enemigo. Un avatar de Gran Wendigo enseña este Don.

Sistema: El Garou debe morder a su oponente y saborear su sangre; para ello, debe infligirle al menos un nivel de daño letal o agravado y su víctima debe ser algo que sangre. Si el oponente tiene sangre tóxica o ninguna sangre en absoluto, este Don no funciona. El jugador tira Gnosis con una dificultad igual a la Resistencia del oponente +3. El Wendigo gana un punto de Fuerza por cada dos niveles de daño infligidos por el mordisco (máximo de +5 a la Fuerza). La Fuerza adicional dura dos turnos por éxito en la tirada de Gnosis. Sin embargo, la carne y la sangre pueden ser adictivas; el jugador del Wendigo debe hacer inmediatamente una tirada de Frenesí el turno siguiente a la activación del Don.

• **Sabiduría de las Antiguas Costumbres (Nivel tres):** Como el Don Philodox.

• **Sangre del Norte (Nivel tres):** El Wendigo acepta al invierno como a un hermano, siendo infundidos su propia carne y sus propios huesos con la esencia espiritual del frío cortante. Un espíritu de nieve enseña este Don.

Sistema: El Wendigo ignora las penalizaciones por frío o los efectos de la congelación y obtiene cinco dados adicionales de absorción contra los ataques basados en frío. Se aplica un –2 a la dificultad de todas las tiradas de Supervivencia hechas en ambientes fríos. Los efectos de este Don son permanentes.

• **Frío de la Escarcha Temprana (Nivel cuatro):** El hombre lobo convoca un frío místico procedente del propio Gran Wendigo que hiela la tierra a su alrededor y a cualquiera que se encuentre en ella. Un espíritu sirviente de Gran Wendigo enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Inteligencia + Ocultismo (dificultad variable; 4 si ya es invierno, 6 para primavera, 9 para verano). Superar la tirada hace que la temperatura descienda un poco por debajo del punto de congelación en un radio de 8 kilómetros (5 millas) o incluso muy por debajo de cero si ya era invierno. Todas las criaturas carentes de un abrigo de piel natural pierden dos dados de todas las reservas. Este Don genera un caos considerable en los ambientes urbanos al romperse las tuberías y congelarse las carreteras. El efecto dura un día por éxito.

• **Grito de Gaia (Nivel cuatro):** Como el Don Lupus.

• **Llamar al Espíritu Caníbal (Nivel cuatro):** Bailando bajo el cielo nocturno, el hombre lobo puede invocar a un avatar de Gran Wendigo para que dé caza a un objetivo a elección del Garou. El hombre lobo debe poseer algo de la víctima cuyo corazón devorará el espíritu Wendigo. Un avatar de Gran Wendigo enseña este Don.

Sistema: El Garou debe bailar durante tres turnos completos. El jugador gasta un punto de Rabia y uno de Gnosis, después tira Carisma + Ocultismo (dificultad 8). Si la tirada fracasa o si se impide de alguna forma que el espíritu Wendigo mate a su objetivo, éste volverá para matar a su invocador.

• **Postura de Héroe (Nivel cuatro):** Como el Don de la Camada de Fenris.

• **Corazón de Hielo (Nivel cinco):** El hombre lobo puede invocar la maldición de Wendigo sobre un enemigo. El Garou debe susurrar el nombre del objetivo a los hambrientos vientos; más tarde, las entrañas de la víctima comienzan a convertirse en hielo. Un avatar de Gran Wendigo enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Astucia + Ocultismo (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo). Cada éxito inflige un nivel de daño agravado no absorbible al ritmo de un nivel de daño por turno hasta que todo el daño esté hecho.

• **Invocar a los Espíritus de la Tormenta (Nivel cinco):** El Garou puede invocar casi cualquier efecto meteorológico que desee: niebla, tornados, ventiscas, tormentas eléctricas, etc. Todas ellas aguardan su llamada. Un avatar de Gran Wendigo enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Fuerza de Voluntad (la dificultad varía dependiendo cuán cercano sea el efecto deseado a los patrones meteorológicos actuales de la zona). La tormenta cubre 16 kilómetros (10 millas) por éxito. Si el Garou invoca una tormenta eléctrica, puede gastar Gnosis para lanzar rayos a sus enemigos (Astucia + Ocultismo para golpear, 10 dados de daño agravado).

Ritos

Como rituales y celebraciones de los Garou, los Ritos conforman y refuerzan los lazos espirituales y sociales que unen a los hombres lobo entre ellos y con la propia Gaia. El vínculo común formado por éstos resuena en las almas de todos los Garou. Muchos hombres lobo mantienen que sin la práctica continua de este tipo de Ritos, los Garou perderían sus lazos con la Madre Tierra. Los Theurge advierten que los hombres lobo podrían convertirse en algo inferior a su verdadera naturaleza, posiblemente revirtiendo a simples lobos y humanos en lugar de ser los elegidos de Gaia, o en monstruos famélicos carentes de cualquier objetivo elevado.

Los lazos especiales que los hombres lobo tienen con el mundo espiritual permiten que los Ritos funcionen. En el albor de los tiempos, los cambiaformas establecieron un gran pacto (*el* Pacto) con los espíritus de Gaia. A cambio de la lealtad y el servicio de los cambiaformas, los espíritus imbuirían los Ritos de los hombres bestia con poder sobrenatural. Por esta razón, nadie salvo un cambiaformas puede realizar Ritos y esperar que funcionen. Los espíritus no responderán a la llamada si no están obligados a hacerlo por el Pacto. Esta relación es exclusiva de los Garou y de otros determinados Fera, y hace de la realización de estos Ritos su sagrado derecho y privilegio, y de nadie más.

A través de los Ritos, los Garou tejen una estructura social, emocional y religiosa que conecta hombre lobo con hombre lobo, manada con manada y Tribu con Tribu. Cuando un Colmillo Plateado se encuentra con una Furia Negra o un Caminante Silencioso con un Morador de Cristal, los Ritos de sus ancestros les proporcionan una base común sobre la que avanzar. Incluso el simple Rito de Contrición ha evitado que muchos encuentros entre hombres lobo de diferentes Tribus y manadas acabasen estallando en violencia.

Los Ritos también permiten a las Tribus y manadas la libertad de definirse a sí mismas y de desarrollar sus roles únicos en la defensa de Gaia. Cada Tribu, y muchos clanes individuales, tienen sus propios Ritos y sus propias versiones de Ritos comunes. El estridente y aullante tumulto del Rito del Despertar Espiritual de los Fianna en apariencia guarda poca similitud con la versión más oscura y melancólica del Rito del mismo nombre de los Señores de la Sombra, aunque la esencia y el propósito de los dos sean los mismos y el Pacto los reconozca como tales.

Tipos de Ritos

Los Ritos tienen connotaciones religiosas y mágicas, y sirven tanto a propósitos sociales como místicos. La mayoría de Ritos pueden realizarse tanto en la Umbra como en el mundo físico. Cuando se enseñan, los Garou pueden agruparlos según el propósito con el que cada tipo sirve a los Garou y a Gaia: Ritos de reconciliación, Ritos de Túmulo, Ritos de muerte, Ritos místicos, Ritos de castigo, Ritos de Renombre, Ritos estacionales y Ritos menores son los tipos más comunes de Ritos que practican los Garou. Deben cumplirse los requisitos básicos de cada uno de estos tipos para poder realizar cualquiera de ellos con éxito.

Aquí se enumeran las descripciones y requerimientos de cada tipo, junto con los Ritos comunes de cada categoría, además de algunos menos comunes de particular notoriedad o importancia.

Un hombre lobo posee el potencial para aprender cualquier Rito. Todo lo que debe hacer es encontrar a un maestro. El Auspicio de un Garou normalmente determina los Ritos que se espera que aprenda (ver Papel de los Auspicios, más adelante). La mayoría de los Ancianos Garou están más que dispuestos a enseñar Ritos; de hecho, el número de jóvenes hombres lobo que parecen menospreciarlos como algo anticuado o engorroso preocupa a los Ancianos. Muchas manadas recién formadas no son capaces de ver la importancia de los Ritos, prefiriendo dedicar su tiempo a realizar cosas que tengan un impacto más "inmediato". Sin embargo, esos mismos Ancianos agravan esa falta de comunicación criticando a los jóvenes lobos que insisten en modernizar o individualizar los Ritos para que se adapten a las necesidades de sus manadas.

Ejecutar un Rito

Los celebrantes generalmente lideran a los grupos de Garou en la realización de los Ritos. Éstos son grandes ceremonias, normalmente celebradas en los Túmulos, con mucha tradición y socialización en torno a ellos. Los Ritos son por naturaleza eventos de carácter social. La mayoría de ellos requiere la presencia de al menos tres Garou, aunque un hombre lobo solitario puede dirigir ciertos Ritos menores y místicos. Muchos clanes antiguos desaprueban la práctica de realizarlos de forma individual.

Los Ritos requieren una gran concentración y habilidad por parte del celebrante. Se necesita un mínimo de 10 minutos por nivel para realizar la mayoría de ellos, aunque los menores requieren sólo de dos a cinco minutos de ejecución. Los Ritos casi siempre requieren alguna forma de abalorio o material especial. Los requerimientos generales para las categorías particulares de Ritos se detallan más adelante.

Es responsabilidad del celebrante del Rito asegurarse de que se cumplan todos los requisitos y que todos los Garou presentes participen plenamente en él. El jugador o el Narrador deberían tirar para determinar el éxito del Rito. La naturaleza exacta y la dificultad de la tirada pueden variar con cada uno. Los Narradores pueden reducir la dificultad de una tirada si el celebrante y los personajes participantes representan el Rito particularmente bien (es decir, si los jugadores lo interpretan bien).

TABLA DE RITOS

Tipo	Tirada	Dificultad
Castigo	Car + Rituales	7
Estacional	Res + Rituales	8 – nivel de Túmulo
Místicos	Ast + Rituales	7
Muerte	Car + Rituales	8 – Rango
Reconciliación	Car + Rituales	7
Renombre	Car + Rituales	6
Túmulo	varía (max. Gnosis)	7
Menores	ninguna	ninguna

Estas tiradas son las estándar requeridas para realizar un Rito determinado. Si no se menciona una tirada en la descripción del sistema, se asume que la tirada es la estándar.

Por cada cinco Garou por encima del número mínimo requerido (de nuevo, normalmente tres) que estén presentes y ayuden en su realización hasta donde alcance su habilidad, el nivel de dificultad del Rito baja en uno (hasta un mínimo de dificultad 3).

Los Ritos se consideran una forma natural de afectar al orden de las cosas. Son parte de cómo éstas funcionan. Los hombres lobo creen que si un Rito se realiza adecuadamente, el efecto ocurrirá de forma natural, al igual que un científico seguiría la causa y el efecto. Si dejas caer una roca, caerá; si haces un Rito como te fue entregado por los ancestros de tus ancestros, entonces el efecto deseado ocurrirá. Sin embargo, algunos Ritos requieren Gnosis. Éstos son brechas particularmente poderosas del orden natural.

Aprender un Rito

Los Ancianos de la Tribu que enseñan Ritos los aprendieron de sus Ancianos, quienes aprendieron de sus Ancianos, y así sucesivamente a lo largo de las edades. Para obtener el conocimiento (y el permiso tácito) para realizar un Rito, un joven hombre lobo debe abordar a un Anciano que lo posea. En la gran mayoría de los casos, el Anciano exigirá un pago (en forma de Amuletos) al joven en cuestión. El número de Amuletos requeridos varía según el tiempo de instrucción necesario (nivel del Rito) y la opinión del Anciano acerca del Cachorro (basada en el Rango comparativo y la interpretación). Los Ancianos a menudo permitirán al joven Garou hacer un favor en vez de (o además de) donar Amuletos. Este tipo de favores varían desde proporcionar al Anciano carne de conejo fresca y caviar durante tres Lunas llenas a rastrear a un enemigo poco importante del Anciano y arrancarle la garganta de cuajo. El favor solicitado suele ser proporcional al poder e importancia del Rito.

Aprender un Rito es una acción extendida. El nivel del Conocimiento Rituales de un Garou debe ser al menos el mismo que el del Rito que desea aprender; un personaje con Rituales 3 no puede dominar un Rito de nivel cuatro. También debe pasar tiempo con el Anciano que conoce el Rito, al menos una semana por nivel del Rito que desea aprender (tres días para Ritos menores). El jugador debe tirar Inteligencia + Rituales (dificultad 10 menos Inteligencia). El número de éxitos requeridos es igual al nivel del Rito. El estudiante debe hacer una tirada por período de enseñanza (una semana por un Rito de nivel uno, tres semanas por un Rito de nivel tres, etc.). Si el estudiante falla en una tirada, debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad para continuar sus estudios. Si fracasa en una tirada, los Ancianos deciden que aún no está listo para aprender el conocimiento que busca. El personaje debe esperar al menos tres ciclos lunares o hasta tener más experiencia vital para volver a intentarlo.

Un personaje puede comenzar el juego teniendo conocimiento de algunos Ritos adquiriendo el Trasfondo Ritos. Sin embargo, tras la creación del personaje, los Ritos sólo pueden aprenderse mediante interpretación; no pueden comprarse con puntos de Experiencia.

Un personaje puede intentar realizar un Rito en el que que haya participado previamente pero que no conozca, aunque tiene pocas posibilidades de éxito. La dificultad aumenta en tres respecto a la habitual, y el jugador debe gastar el doble de puntos de Gnosis (si se requiere alguno). Además, los Ancianos Garou a menudo ven estos intentos como algo impertinente o incluso sacrílego. Intentar ejecutar en presencia de un Anciano un Rito en el que no se ha sido instruido puede reducir el Honor o la Sabiduría del Garou a ojos de su clan.

Por último, es posible (pero obscenamente difícil) crear nuevos Ritos. Este tipo de tarea no es un asunto trivial, ya que supone convencer a una gran parte del mundo espiritual tanto de que el nuevo Rito es necesario como de que deben darle poder cada vez que sean invocados para ello.

Papel de los Auspicios

No todos los Garou tienen habilidad natural para dirigir los Grandes Ritos. Muchos están satisfechos con conocer algunos Ritos menores y tener una cierta idea de los que consideran más importantes. De hecho, tradicionalmente, los Garou ven a los hombres lobo nacidos bajo ciertos Auspicios como los celebrantes por derecho de las Tribus. En particular, a los Theurge y los Philodox los preparan para ese tipo de posiciones desde el momento en el que entran en el clan como Cachorros adolescentes. Un Garou de cualquiera de esos Auspicios que no tenga al menos algo de habilidad en la realización de Ritos es algo casi inaudito. En general, los Theurge tienden a aprender los Ritos místicos, estacionales y de Túmulo, mientras que los Philodox tradicionalmente aprenden Ritos de reconciliación y de castigo.

Esto no significa que no haya Garou de otros Auspicios que aprendan Ritos o los dirijan de forma ocasional. Los Galliard son proclives a dirigir Ritos de muerte y Renombre. Los Ragabash y los Ahroun también pueden aprender y dirigir Ritos, aunque el clan es menos proclive a alentar ese comportamiento a menos que haya una razón concreta para que un Garou así dirija un Rito. Por ejemplo, un Ahroun podría dirigir en su partida de guerra un Rito de la Herida tras la primera batalla de un Cachorro. Es sensato recordar que las manadas individuales son a menudo (pero no siempre) más flexibles a la hora de interpretar estas tradiciones, dado que les interesa más qué compañero de manada conducirá mejor el Rito que seguir una anticuada tradición. Cualquier Garou tiene permiso para aprender un Rito místico, sin importar su Auspicio.

Ritos de castigo

Los Ritos de castigo imponen la sanción de la Tribu o el clan contra un hombre lobo transgresor. Este tipo de Ritos fortalece a los Garou estableciendo límites claros para lo que se considera un comportamiento aceptable. Al unirse en el castigo, cada Garou fortalece su compromiso para con la manada por encima de los individuos y con la Nación sobre la manada.

Sistema: Los Ritos de castigo se llevan a cabo únicamente ante las mayores transgresiones o después de que otros castigos menos estructurados no sean capaces de hacer que

un hombre lobo enderece su camino. El ejecutor del Rito debe hacer una tirada de Carisma + Rituales (dificultad 7 a menos que se diga lo contrario). Un fallo se considera una señal de Gaia de que los crímenes del hombre lobo ofensor no son tan significativos como para justificar un castigo así. Dado que el mundo espiritual refuerza y dota de poder estos Ritos, los castigos verdaderamente injustos pueden fallar de forma automática, conllevando una pérdida de Honor segura para quien los ordenase.

Rito del Grajo

Nivel uno

El Rito del Grajo se usa para castigar a aquellos Garou que han roto la promesa de guardar un secreto. Hace que el sujeto le cuente de forma incontrolable a todo aquél con el que se cruce los detalles más privados y triviales de su propia vida. Este ritual no hace que el sujeto revele otros secretos que ha jurado guardar (y no puede forzarlo a romper la Letanía revelando su naturaleza a los humanos), pero con casi total seguridad hará que desvele información personal que sólo lo avergüence a él.

Este Rito puede ser bastante humillante, y muchos Garou que son objetivo del mismo se encuentran sobrepasados por la Rabia a causa de su propia vergüenza. Se considera la cumbre del deshonor vengarse de un Garou que haya usado este ritual de forma justificada. Los sujetos que desean evitar los efectos del Rito simplemente abandonan todo contacto con los demás durante unos días, lo que se considera una reacción aceptable.

Sistema: Se tarda diez minutos en realizar este Rito. El ejecutor talla simbólicamente cierto número de bocas abiertas en pedazos de madera y los distribuye ritualmente alrededor del objetivo (que debe permanecer relativamente quieto durante el Rito, aunque no tiene por qué estar dispuesto a someterse a él). El ejecutor del Rito tira Manipulación + Subterfugio (dificultad 7). Por cada éxito, el objetivo sufre los efectos descritos antes durante un día. El objetivo puede gastar Fuerza de Voluntad para evitar exponer un secreto personal particularmente odioso.

Piedra del Desdén

Nivel dos

La Piedra del Desdén es una roca imbuida con maliciosas personificaciones espirituales de vergüenza, pena y sentimientos similares. Algunos clanes tienen una Piedra del Desdén permanente a la que el ofensor es arrastrado, aunque la mayoría simplemente imbuye una piedra pequeña con esas energías. Empezando por el ejecutor del Rito, esta piedra pasa por las manos de cada Garou presente en él. Los compañeros de clan del hombre lobo despreciado obligan a éste a sentarse y mirar. Cuando cada Garou recibe la piedra, inscribe o pinta un símbolo de escarnio o vergüenza sobre él mientras cuenta un historia embarazosa o se burla del comportamiento ofensivo y otros defectos del Garou menospreciado. Los Danzantes Lunares son particularmente creativos en sus retratos verbales del bribón. Este Rito suele alargarse toda la noche, con sucesivas historias que van haciéndose más y más indignantes y despectivas. Cuando acaba la noche, también lo hace el castigo, aunque las mejores historias a menudo se susurran a espaldas del ofensor durante algún tiempo. Este tipo de comportamiento hace que el Garou pierda Renombre por un tiempo.

Sistema: Tirada estándar. El Garou condenado normalmente pierde ocho puntos de Honor y dos de Sabiduría.

Rito de Ostracismo

Nivel dos

Este Rito es un castigo bastante común para crímenes menores, aunque sus efectos pueden ser devastadores en tiempos de guerra. Este Rito aleja al Garou condenado de su Tribu, su clan y, a veces, hasta de su manada. La Tribu tratará a partir de entonces al individuo como si no existiese. Se le ignora en la medida de lo posible y se le obliga a arreglárselas solo, incluso en lo que concierne a sus necesidades más básicas, aunque no se emprenden acciones hostiles contra el no-lobo (en teoría al menos, aunque se sabe de algunos Garou que han herido “de manera accidental” a hombres lobo condenados al ostracismo). En una situación de vida o muerte, la Tribu (amigos y compañeros de manada en particular) podría ayudar al ofensor, pero incluso entonces sólo de mala gana. Por lo demás, el Garou castigado es completamente ignorado. Los Garou presentes en este Rito forman un círculo alrededor del hombre lobo que debe recibir el escarmiento (si está presente) y cada participante invoca una vez a Gaia. Luego le susurran el nombre del ofensor, seguido de las palabras «Entre todos los hijos de Gaia, no tengo a tal hermano/a». Seguidamente, quien habla se da la vuelta, girando en sentido contrario a las agujas del reloj, para mirar fuera del círculo. Una vez que todos los presentes hayan hablado, se alejan en la noche.

Sistema: Este castigo normalmente dura una fase lunar. Sin embargo, puede prolongarse tanto como los líderes del clan o de la Tribu deseen. Para crímenes graves, puede decretarse incluso que el castigo sea permanente, lo que en esencia equivale a exiliar al ofensor de su clan o Tribu. El Garou excluido pierde un punto de Gloria, cinco puntos de Honor y un punto de Sabiduría.

Voz del Chacal

Nivel dos

Cuando el comportamiento de un hombre lobo no sólo trae la vergüenza sobre él, sino también sobre todo su clan o Tribu, ha llegado el momento de invocar este Rito. Cuando el conductor de éste lo realiza, sopla un buen puñado de polvo o cenizas sobre el ofensor y pronuncia lo siguiente: «Puesto que con tu (cobardía / glotonería / egoísmo / etc.) has demostrado ser de la sangre del chacal, ¡deja que la voz proclame la raza real!» Según el polvo y las palabras envuelven al Garou condenado, su voz cambia. A partir de ese momento, hablará en con una molesta voz nasal, chillona y lacerante, hasta que el ejecutor del Rito derogue el castigo.

Sistema: Los sabuesos-chacal, como se conoce a los Garou castigados, pierden dos dados en todas sus tiradas Sociales. También pierden dos puntos de Gloria y cinco de Honor. El ejecutor del Rito puede cancelar este castigo en cualquier momento, aunque puede hacerse permanente para crímenes especialmente graves (y con ello, la pérdida de Renombre). Algunos sabuesos-chacal han reclamado sus verdaderas voces tras completar una misión que reportase un gran beneficio para Gaia.

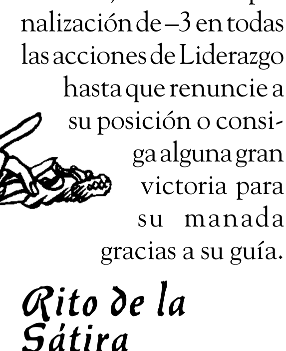
La Cacería

Nivel tres

La Cacería se invoca contra un hombre lobo que ha cometido un crimen capital como un asesinato injustificado, pero que aún retiene un vestigio de honor. Todos los Garou que participen en la Cacería decoran sus cuerpos con antiguos símbolos en pintura o arcilla. Estos símbolos marcan a los hombres lobo como parte de una Manada de Caza, y ningún otro Garou se interpondrá en su camino. Es un honor ser elegido para formar parte de una Cacería. El ejecutor del Rito o el Maestro de la Caza lidera la manada. La Cacería es sólo eso: el criminal es cazado y asesinado por la manada. No hay cuartel, aunque (y por eso merece la pena) la muerte exculpa al Garou condenado. Muchas historias trágicas hablan de un hombre lobo que fue forzado a escoger entre violar su palabra y cometer un grave crimen. Tales Garou, continúa la historia, escogieron honrar su palabra y fueron Cazados, pero desplegaron tamaño valor durante su última batalla que ganaron gran Renombre a título póstumo.

Sistema: Este Rito puede ser interpretado usando las reglas de rastreo que se proporcionan en la pág. 284.





Rito del Lobo Omega

Nivel tres

Algunas Tribus y clanes se toman el fracaso del alfa de una manada como un asunto muy serio. Si todos los miembros de una manada están de acuerdo en que su alfa les ha fallado de forma catastrófica, pueden invocar este Rito para rechazar formalmente su liderazgo y castigarlo por su incompetencia. La manada sienta a su alfa caído en una roca. Entonces le ponen una parodia de corona y se inclinan ante él con fingidas reverencias. Acto seguido se levantan y comienzan a burlarse de él de uno en uno, antes de arrancar la corona de su cabeza y tirarlo al suelo. El Rito se completa una vez que cada miembro de la manada haya escupido u orinado sobre el alfa caído.

Sistema: Tirada estándar. El alfa caído pierde cuatro puntos de Honor y dos puntos de Sabiduría. Si alguna vez vuelve a ser alfa de una manada, sufrirá una penalización de –3 en todas las acciones de Liderazgo hasta que renuncie a su posición o consiga alguna gran victoria para su manada gracias a su guía.

Rito de la Sátira

Nivel tres

Una versión más seria de la Piedra del Desdén, el Rito de la Sátira es una canción, danza y/o drama especial creado por los Medias Lunas y los Danzantes Lunares con el único propósito de ridiculizar al infractor. Este Rito siempre se realiza durante un consejo, cuando el infractor está sentado a plena vista del clan. Puesto que los Garou mantienen cuidadosamente las historias orales, la sátira será recordada y transmitida durante generaciones. Cualquier hombre lobo así “honrado” pierde mucho Renombre. Los

Cachorros se ríen con disimulo mientras canturrean los lascivos versos de este Rito y los adultos usarán para siempre las frases más astutas y los movimientos más embarazosos del Rito cuando se refieran al infractor. Aunque tales historias no suelen rebasar los límites del clan del propio infractor, los Embaucadores y los Danzantes Lunares están encantados de difundir la nueva sátira entre los Garou que encuentren.

Sistema: La dificultad de este Rito es el Rango actual del infractor +4. Si tiene éxito, el infractor pierde un nivel de Rango permanente (reduciendo su Renombre a las cantidades iniciales del siguiente Rango más bajo). El Garou puede incrementar su Renombre y Rango de la forma habitual. Si el Rito falla, el Garou no pierde nada, mientras que un fracaso hará que el ejecutor del Rito pierda cinco puntos de Sabiduría al convertirse en su objetivo.

Desgarro del Velo

Nivel cuatro

A veces conocido como la Estupidez de Acteón, este Rito se usa para castigar a un humano que ofenda gravemente a los Garou. La ofensa no necesita ser contra los Garou *per se*, sino que puede tratarse de cualquier acto contra Gaia o Sus hijos. Este Rito deja caer el Velo, forzando al humano a ver y recordar a los Garou durante una cacería que se prolonga toda la noche. El ejecutor del Rito deja una pequeña bolsa de estiércol y hierbas ardiendo cerca de la víctima dormida. Cuando la víctima se despierta, el Velo habrá sido retirado de su mente. La subsiguiente cacería puede o no acabar con la muerte del humano. Los humanos que se dejan con vida a menudo enloquecen, pues sus mentes no están preparadas para aceptar la verdad revelada por el Rito. Sin embargo, unos pocos se sobreponen a su miedo y se curan. Este Rito *no* se considera una ruptura de la Letanía.

Sistema: El ejecutor del Rito debe colocar la bolsa especialmente preparada de estiércol y hierbas a 3 metros (10 pies) o menos de donde duerma la víctima. La bolsa arde cuando el celebrante realiza el Rito. El ejecutor no necesita estar cerca de la bolsa cuando lo lleva a cabo. Un fallo deja el Velo intacto. Un fracaso hace que el Garou caiga presa del Delirio durante una noche.

Vengativos Dientes de Gaia

Nivel cinco

Al ser uno de los mayores castigos entre los Garou, este Rito se reserva para los traidores, aquéllos que se alían con el Wyrm o para los cobardes cuyas acciones (u omisiones) causan la muerte de muchos otros. Al menos cinco hombres lobo arrastran al traidor a un pedazo de tierra dura, agrietada y pedregosa. Seguidamente, el ejecutor del Rito se clava una rama o una piedra afilada en la mano al tiempo que recita los pecados del traidor contra Gaia. Mientras unge con su sangre los ojos, las orejas y la frente del traidor, el celebrante llora de pena y rabia. El Rito surte efecto cuando la sangre y las lágrimas caen al suelo. Desde ese momento, todo lo que sea de Gaia y toque al traidor se transformará en afiladas cuchillas de plata durante el tiempo que toque su carne. Entonces, los Garou en Forma Crinos darán caza al traidor como un perro, el suelo le morderá los pies y su muerte supondrá un agónico calvario. El nombre del infractor quedará entonces borrado de todas las historias y en adelante se pronunciará únicamente como una maldición.

Sistema: Mientras la sangre del celebrante del Rito toque el cuerpo del traidor, éste no puede caminar de lado hacia la Umbra. Nadie sobrevive tras ser el objetivo de este Rito.

Ritos estacionales

Los Ritos estacionales varían de Tribu a Tribu y de clan a clan. Cada cual tiene su propia forma de celebrar el paso de las estaciones. Algunos clanes celebran sólo los Ritos mayores de los solsticios y equinoccios, mientras que otros los celebran al menos una vez por ciclo lunar.

Estos Ritos renuevan la conexión del Pueblo con Gaia como Madre Tierra. Algunos Garou creen que si estos Ritos cesasen por completo, el equilibrio del mundo se precipitaría en el caos.

Sistema: Los Ritos estacionales deben, obviamente, realizarse en el momento apropiado del año, y han de asistir al menos cinco Garou. El conductor del Rito debe hacer una tirada de Resistencia + Rituales (dificultad 8). Si se realiza en un Túmulo, la dificultad de la tirada es 8 menos el nivel del Túmulo.

Rito de los Vientos de Invierno

Nivel dos

En la noche más larga del año, los Garou realizan este Rito como saludo a Helios y como un estímulo para que comience a alargar de nuevo los días. Algunos hombres lobo creen que, si no se realiza este Rito, las noches continuarán alargándose hasta provocar la caída de Gaia en un terrible estado crepuscular de perpetuo dolor. La mayoría de hombres lobo de hoy en día consideran esto una mera superstición, pero incluso los escépticos participan de forma entusiasta en el Rito.

El Rito de los Vientos de Invierno rara vez es el mismo de un clan a otro. Los Garou europeos practican una versión común que empieza cuando el celebrante del Rito reúne a los Garou en un círculo alrededor de una pequeña hoguera. Entonces dirige al grupo en un prolongado aullido que comienza con un gruñido, resonante y bajo, el cual aumenta hasta alcanzar un ululante *crescendo*. Cuando el celebrante del Rito percibe que la tensión ha llegado a su culmen, salta adelante, toma una rama ardiente y se interna corriendo en el bosque. Los demás Garou lo siguen, tomando otras ramas al hacerlo. Corren tan rápido como pueden y hacen los ruidos más extraños y aterradores de los que son capaces. Este Rito se realiza tanto para alentar el parto de Gaia al alumbrar al Sol como para acobardar a cualquier esbirro del Wyrm que pueda estar acechando, preparado para arrebatar al Sol recién nacido o herir a Gaia cuando ésta aparte su atención de la superficie del mundo.



Al final, el celebrante conduce a la aullante manada de vuelta a la hoguera, donde arrojan sus ramas a la gran pira. Una vez que el fuego ruja con fuerza, los Garou lo celebran con una gran fiesta que dura hasta el alba, cuando reciben al Sol renacido con un último aullido triunfal.

Rito del Nuevo Despertar

Nivel dos

Este Rito celebra el equinoccio primaveral, el tiempo del renacimiento. El conductor del Rito lo comienza a la caída del Sol liderando a los Garou reunidos en una búsqueda umbral. A veces, es una búsqueda simbólica pero, según se acerca el Apocalipsis, es más habitual buscar auténticos peligros en los reinos umbrales... o que éstos los encuentren a ellos por sí solos.

La búsqueda siempre implica siete pruebas. Éstas representan las siete puertas que bloquean el camino al Inframundo y varían drásticamente de una Tribu a otra, aunque siempre se presenta una diversidad de retos ante los participantes. Una prueba podría suponer enfrentarse a una Perdición en combate, mientras que otra podría consistir en encontrar un Fetiche perdido en la Umbra Profunda. Cada prueba requiere que los participantes renuncien a algo de ellos mismos, ya sea un apreciado Fetiche personal, un antiguo resentimiento o un falso orgullo. Si los Garou pueden abrirse camino a través de los desafíos de las puertas, podrán renovar la Tierra, desterrar a los espíritus invernales y allanar el camino a la verde estación del crecimiento.

Al final del Rito, los hombres lobo vuelven a sus cuerpos. En este momento muchas Tribus buscan a los Parientes Garou, o a otros humanos y lobos, para reencontrarse con los placeres de la carne, celebrando la increíble belleza de la vida y la necesidad de perpetuarla en las generaciones futuras. No es sorprendente que sea en esta noche cuando se concibe un alto porcentaje de Cachorros Metis. Aunque estos apareamientos son siempre tabú, las intensas sensaciones del Rito a veces exceden tales preocupaciones.

La Gran Cacería

Nivel dos

Este Rito cae en la víspera del solsticio de verano, cuando Helios permanece más tiempo en el cielo y por ello está en el cénit de su influencia. Las cortas horas de oscuridad ofrecen a las criaturas del Wyrm pocos lugares donde esconderse y los hombres lobo responden celebrando una cacería sagrada.

Exactamente a media noche, justo cuando comienza el solsticio de verano, el celebrante invoca a Gaia para que indique al clan una criatura o criaturas dignas de la Gran Cacería. Como preparación, los Garou cantan, aúllan y relatan cuentos heroicos. También es común el sangrado ritual en que cada Garou se corta a sí mismo y vierte algo de

su sangre en un gran cuenco. Ésta, mezclada, se usa entonces para dibujar pictogramas en la frente o el esternón de cada uno de los cazadores. Al alba, Gaia envía al expectante clan una señal que proclama cuál es el objetivo de la Gran Cacería. Esta señal puede presentarse en cualquier forma, desde una visión recibida por un celebrante Wendigo en trance, hasta una noticia en la pantalla de un televisor viejo en un Túmulo Roehuesos. Aunque la persona o criatura escogida por Gaia está casi siempre asociada con el Wyrm, en algunas raras ocasiones Gaia exige que uno de los suyos sea sacrificado en la Gran Cacería. Sólo los más grandes guerreros son escogidos alguna vez como objetivos de una Gran Cacería y Gaia pide un sacrificio tal de sus hijos sólo en tiempos de gran necesidad, ya que se dice que el espíritu liberado de semejante guerrero se transforma inmediatamente en Su ángel vengador.

Los Garou sólo tienen hasta la media noche para completar la Gran Cacería. Si tiene éxito, la sangre de la criatura caída se derrama sobre Gaia (o en el éter si tiene lugar en la Umbra) como un sacrificio a Ella. Si los cazadores no son capaces de matar a su presa, se considera un terrible augurio para el año siguiente. Hay Theurge que afirman que durante el año del Apocalipsis ningún clan tendrá éxito en la Gran Cacería. Como poco, una Gran Cacería fallida significa poca suerte para el clan en el año por venir. Cualquiera que participe en una con éxito obtiene Gloria. El peligro de cada Gran Cacería determina la cantidad de Gloria ganada.

Sistema: Los personajes que superen con éxito una Gran Cacería obtienen (suponiendo que el objetivo sea de un nivel de amenaza medio) tres puntos de Gloria. Si no tiene éxito, cada participante pierde dos puntos de Gloria. Además, la dificultad de todos los Ritos realizados por el clan aumenta en uno hasta el siguiente solsticio de verano.

La Larga Vigilia

Nivel tres

Este Rito marca el equinoccio otoñal, cuando la temporada de los largos días da paso a la estación de las largas noches. Aunque el verano es la estación tradicional para la guerra en muchas culturas humanas, los Garou saben que su guerra en la sombra será más ardua durante las largas horas de oscuridad. Para prepararse, mantienen la Larga Vigilia, un Rito diseñado para afilar su ansia de batallas venideras.

La Larga Vigilia comienza con el ocaso, alrededor de una abrasadora hoguera (algunos Túmulos urbanos usan sucedáneos). El clan pasa el día anterior a la Vigilia engalanando el Túmulo con trofeos de guerra reunidos durante el año anterior. Desde rifles doblados y chalecos antibalas hechos trizas a Fetiches del Wyrm rotos y sartas de dientes, hasta calaveras de monstruos del Wyrm, o sangre mezclada con cenizas de vampiros; toda clase de recuerdos adornan el corazón del Túmulo. Mientras el Sol se desliza por debajo del horizonte, el celebrante del Rito comienza a cantar alabanzas a Helios, dándole las gracias por sus bendiciones durante el verano y rezando por su seguridad durante el próximo invierno. El celebrante alaba entonces a Luna y ruega por su intercesión durante las largas noches venideras.

Para ayudar a la plegaria de auxilio del ejecutor del Rito, los Galliard del clan dan un paso al frente y recitan historias de las batallas más gloriosas del pasado año y las hazañas realizadas en Su nombre. Señalan cada trofeo, uno tras otro, para contar la historia de cómo lo obtuvo su propietario. A veces se concede el honor de ser los primeros en contar su propias historias a los miembros particularmente elocuentes de los demás Auspicios que se han distinguido durante el año anterior. Una vez que los Galliard han terminado, los demás miembros del clan comienzan a contar de nuevo sus propias versiones de las grandes hazañas del año previo. La narración de historias dura toda la noche; según se aproxima el alba, el conductor del Rito invoca a Luna una última vez, dedica todas las gestas del último año a Luna, a su hermano Helios y su hermana Gaia, y promete que el año por venir será igual de glorioso con la ayuda de Luna. Al concluir el Rito, los Garou arrojan a la hoguera tantos trofeos como les sea posible, destruyendo sus recuerdos ganados con esfuerzo como señal de su fe en conseguir muchos más en el año siguiente.

Ritos místicos

Estos Ritos ponen a los Garou en contacto directo con la Umbra y sus habitantes. A diferencia de la mayoría de los demás Ritos, los Ritos místicos generalmente se realizan a solas.

Sistema: Cuando se realiza un Rito místico, el celebrante debe hacer una tirada de Astucia + Rituales (dificultad 7 a menos que se especifique lo contrario).

Bautismo de Fuego

Nivel uno

La mayoría de las Tribus intentan rastrear a todos los hijos nacidos de su Parentela durante el primer mes tras el nacimiento del niño para ver si “comparten la sangre” (habitualmente, esto requiere el Don Olor de la Auténtica Forma). Los que resultan ser Garou son “bautizados” a la luz de la Luna de su Auspicio, junto a un fuego ritual. Este tipo de bautismo suele implicar mezclar ceniza con unas pocas gotas de sangre de Garou; se unge entonces con la mezcla las orejas, nariz, párpados y lengua del niño.

En presencia de un espíritu tribal menor conocido como Rastreador de Parientes, se sostiene al bebé bajo la luz de la Luna mientras el Garou que lo bautiza aúlla la bienvenida de Gaia al recién nacido. El conductor del Rito hace entonces que el Rastreador de Parientes bese al infante. El ardiente beso del espíritu inscribe una marca espiritual en el bebé en la forma del glifo tribal del recién nacido. Esta marca es invisible (algo de puro espíritu) e imposible de borrar. Puede ser rastreada y reconocida por todos los Garou (incluyendo a los Danzantes de la Espiral Negra, que buscan a estos Cachorros y los capturan para aumentar sus propias y viles filas).

Al Rastreador de Parientes participante se le asigna la tarea de vigilar al joven Garou hasta la madurez para que la Tribu siempre sepa la localización del niño y si está en peligro. Cuando el Primer Cambio sea inminente, el espíritu alerta a la Tribu. Desafortunadamente, estos espíritus menores son de voluntad débil y se distraen fácilmente.

Sistema: El celebrante del Rito hace una tirada de Carisma + Rituales. Sólo se necesita un éxito, pero los éxitos adicionales aumentan las posibilidades de que el Rastreador de Parientes siga la pista al niño. El Rito debe realizarse de noche bajo la Luna del Auspicio del niño. Aunque normalmente se realiza en el plazo de un mes después del nacimiento, se mantiene activo en todo momento hasta el Primer Cambio. La marca desaparece después del Rito de Iniciación del Cachorro.

Rito de Crecimiento

Nivel uno

Este Rito, uno de los favoritos de los Garou urbanos, particularmente de los Moradores del Cristal, permite a las plantas crecer en lugares extraños. Las plantas no crecen inusualmente rápido, pero pueden hacerlo sobre plástico, hormigón u otros sustratos inusuales, obteniendo nutrientes de dicha fuente. Se necesitan tres Garou para lograr que este Rito funcione.

El ejecutor del Rito practica una hendidura en la superficie usando una garra y planta la semilla de la planta en ella. Los tres participantes se toman entonces de la mano formando un triángulo a su alrededor, se arrodillan y solicitan al espíritu del material que alimente y cuide de la planta. Si el espíritu está de acuerdo, un pequeño brote verde aparecerá inmediatamente.

Sistema: El conductor del Rito efectúa una tirada de Astucia + Rituales. La dificultad depende de la superficie y de la zona: para un solar abandonado es 5, para el típico edificio urbano es 7 y para un vertido de petróleo sería 9. Cada éxito garantiza la supervivencia de la planta durante un mes. Después de ese tiempo, se necesita regarla con regularidad y cuidarla como se haría con cualquier otra planta.

Rito de Herencia

Nivel uno

Tanto los Galliard como los Philodox favorecen por igual este Rito genealógico, aunque por razones ligeramente diferentes. Algunos Garou lo usan para verificar la identidad de los descendientes de un héroe antes de transmitirles una herencia; otros lo usan para identificar al padre de un Cachorro Metis si nadie lo reconoce. El celebrante extrae sangre del sujeto con un cuchillo de plata, y canta un largo salmo a los espíritus Ancestro de su Tribu y a cualquier otro que pudiera estar vigilando al sujeto. Al completar la canción, los espíritus Ancestro le susurran el linaje del sujeto al oído.

Sistema: Tirada estándar. Superarla revela el verdadero linaje del sujeto; cada éxito obtenido hace que la revelación se remonte una generación hacia el pasado (por ejemplo, dos éxitos revelarían la herencia del sujeto hasta sus abuelos). Además, por cada éxito el celebrante recibe respuesta a una pregunta específica sobre el linaje del sujeto; por ejemplo, "¿Cuál era la profesión del abuelo paterno de este Cachorro?" o "¿Corre la sangre de alguna otra Tribu por las venas de este Cachorro?". La respuesta será exacta, siempre y cuando ésta pueda encontrarse en las generaciones reveladas; si el conductor del Rito consigue cuatro éxitos, por ejemplo, no podría preguntar "¿Es este niño descendiente de Frode?", pero podría decir con seguridad si el tatarabuelo reclamó ser descendiente de Frode o no.

El Rito de Herencia funciona igual de bien con humanos o con lobos (aunque a los lobos, al no tener nombres, es más difícil identificarlos con precisión), incluso con los que no son Parientes o con los magos. Sin embargo, no funciona con los no-muertos ni las hadas.

Rito del Palacio de Cartón

Nivel uno

Este Rito, uno de los favoritos de los Roehuesos, permite al Garou transformar una estructura endeble en un lugar decente en el que dormir. Esto a menudo supone un montón de cartón y periódicos, pero este Rito puede invocarse en cualquier sitio que un hombre lobo necesite pasar la noche; unas cuantas ramas caídas convertidas en un desordenado cobertizo en los bosques funciona tan bien como un montón de basura reorganizado al final de un callejón. Las "paredes" de la vivienda se vuelven resistentes al agua y aislantes, y mantienen a todo el mundo caliente y seco en su interior. El Rito puede incluso realizarse a plena vista de los humanos sin romper el Velo.

Para los Theurge más poderosos, el palacio de cartón es incluso también un lugar de curación.

Sistema: El jugador del celebrante tira Inteligencia + Supervivencia (dificultad 6). Un éxito es cuanto se necesita para crear un lugar confortable donde dormir. Si se gasta un punto de Gnosis antes de hacer la tirada, el refugio es más que simplemente confortable: el Garou (y cualquier otro Fera) que resida en el Palacio de Cartón puede tirar Resistencia tras un día completo de descanso en él; tres éxitos curan un nivel de Salud agravado. Un Palacio de Cartón dura un día completo por éxito en la tirada de activación.

Rito de la Piedra de Búsqueda

Nivel uno

Este Rito permite al hombre lobo encontrar a una persona u objeto (pero no un lugar). Debe conocer el nombre del objeto o individuo, y debe hacer pender de un hilo una piedra o aguja mientras se concentra en el objeto o persona buscados. Los Moradores del Cristal a menudo utilizan mapas y sustituyen la tradicional piedra y el hilo por una brújula.

Sistema: Tirada estándar. Si el Garou tiene una muestra del objeto o del individuo (por ejemplo un mechón de pelo o un trozo de tela) la dificultad se reduce en uno. El hombre lobo obtiene sólo una noción de la localización general del objeto, no su posición exacta.

Rito del Talismán Dedicado

Nivel uno

Este Rito común permite a un hombre lobo vincular objetos a su cuerpo, permitiéndoles ajustarse a sus diversas Formas (los vaqueros crecerán para acomodarse a la Forma Crinos en vez de estallar por las costuras, por ejemplo) y acompañar al Garou a la Umbra. Este tipo de talismanes suelen ser objetos mundanos, ya que los objetos espirituales como los Fetiches y los Amuletos permanecen con el hombre lobo en todas las Formas y en la Umbra de manera automática. A menudo, los hombres lobo realizan este Rito durante la fase de la Luna bajo la que nacieron. Cada Auspicio dispone de su propio ritual.

Sistema: El coste es de un punto de Gnosis por objeto dedicado, y un personaje nunca puede tener vinculados más objetos que su puntuación permanente de Gnosis. A discreción del Narrador, los grupos de objetos relacionados conceptualmente pueden contar como uno sólo. Por ejemplo, un conjunto de ropa podría ser considerado como un objeto en vez de una camiseta, un par de pantalones, dos calcetines, etc., o podría dedicarse una caja de munición en vez de requerir una vinculación por bala.

Por norma general, los objetos adaptarán su tamaño para acomodarse a las diversas Formas del personaje (como tiras de una mochila que se adapten a la Forma Crinos), pero pueden sencillamente fundirse con el personaje en las Formas donde podrían no ser de ninguna utilidad; por ejemplo, un cuchillo podría transformarse en un tatuaje con forma de cuchillo en Hispo. Los demás deben gastar un punto de Fuerza de Voluntad para tratar de robar los objetos dedicados del hombre lobo.

RITO DEL SAGRADO RENACIMIENTO

Nivel Cinco

Algunos Ritos no deberían existir.

Este blasfemo Rito permite a un Pariente convertirse en un Garou. Requiere que capture y desolle a cinco hombres lobo para después coser juntas las pieles en una sola piel de lobo que le concederá los poderes de un Garou. Se conoce a tales parodias como Danzantes de la Piel (para más información sobre los Danzantes de la Piel, ver pág. 512).

Sistema: Cada una de las pieles debe obtenerse bajo la misma fase lunar; si el primer hombre lobo asesinado por el Danzante de la Piel muere bajo la luz de una Luna llena, el resto de pieles debe reunirse bajo la Luna llena para que el Rito tenga éxito. La ceremonia final debe realizarse bajo esa misma fase lunar y debe concluir exactamente una hora después de iniciarla. El celebrante tira Astucia + Rituales a dificultad 9. Sólo se necesita un éxito para la transformación y no se conoce ningún Rito que revierta sus efectos. Si tiene éxito, las pieles preservadas y cosidas de los Garou asesinados se funden con el cuerpo del celebrante, convirtiéndose en parte permanentemente de su carne y espíritu. A menos que los Garou asesinados entregasen sus vidas al conductor del Rito de forma voluntaria, Poderes como Sentir al Wyrm revelan al Danzante de la Piel como una criatura del Wyrm.

Rito de Vinculación

Nivel uno

Este Rito vincula un espíritu a un hombre lobo, convirtiéndolo en su sirviente. Cuanto más poderoso sea el espíritu, más difícil será el proceso. Aunque cualquier espíritu es susceptible a la vinculación, por norma general los Garou consideran que sólo deben atarse cuando sea necesario. Vincular espíritus durante períodos de tiempo excesivamente largos suele verse como un cruel abuso para con quienes deberían ser los aliados de los Garou. Sin embargo, este punto de vista es objeto de debate, especialmente por parte de los místicos de la Tribu Uktena.

Los espíritus atrapados mediante este Rito deben someterse a un servicio temporal o atarse en objetos para crear Amuletos (ver pág. 227). Ningún espíritu se deja atar a menos que tenga buenas relaciones con el Tótem del personaje que lo vincula. Los espíritus pueden unirse a objetos, lugares y personas, aunque los Garou generalmente no realizan esta última hazaña a menos que haya una gran necesidad. Fallar a la hora de realizar este Rito puede ser peligroso, ya que es muy probable que el espíritu se vuelva hostil e intente dañar al místico.

Sistema: Un Garou puede intentar este Rito sólo en presencia de un espíritu, y suele llevarse a cabo en la Umbra. Cuando trata de vincular a un espíritu, un Garou debe primero gastar cierta cantidad de puntos de Gnosis (mínimo uno). Cada punto de Gnosis gastado reduce la puntuación de Gnosis del espíritu en uno. El jugador del Garou debe entonces hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (la dificultad es igual a la Gnosis reducida del espíritu). El número de éxitos indica por cuánto tiempo puede forzarse al espíritu a servir, vinculando al espíritu durante una semana por cada éxito. En el caso de un Amuleto, el espíritu queda vinculado hasta que se use el objeto.

Rito del Despertar Espiritual

Nivel dos

Este Rito se utiliza para despertar a un espíritu durmiente (inactivo). Para realizarlo, un Garou debe marcar un ritmo con algún instrumento (los tambores son los más comunes). Mientras el Garou toca, cualquier otro hombre lobo participante camina alrededor del conductor del Rito, aullando y gruñendo como contrapunto al ritmo.

Cuando se realiza sobre un objeto mundano, el Rito aviva al espíritu del objeto, haciendo que éste despierte y aparezca en la Umbra. Por ejemplo, si se realiza sobre un autobús Volkswagen, cualquier Garou que camine de lado podría verlo como parte del paisaje. Sin embargo, aparecería como un objeto inerte en la Penumbra a menos

que alguien en el plano físico comience a conducirlo, en cuyo caso aparecería como un vehículo sin conductor para cualquiera que se encontrara en la Umbra.

Cuando se realiza sobre plantas, este Rito es conocido como "santificación". Los espíritus planta son generalmente benévolos y un espíritu planta despierto concederá sus poderes como si fuese un Amuleto (un uso). Diferentes plantas conceden diferentes habilidades cuando se santifican. Por ejemplo, una dedalera protege contra la magia feérica (añadiendo dos a la dificultad para cualquier hechizo feérico).

Sistema: El celebrante debe tocar un instrumento o cantar una canción (el talento no importa). La dificultad de la tirada es la Rabia del espíritu. Fallar significa que éste permanece en su estado latente. El Narrador debe decidir si el espíritu es hostil o amistoso hacia quien lo despierta; despertar a uno no otorga ningún control sobre él. Para comandar a un espíritu despertado es necesario un Rito de Vinculación o un Don. Este Rito no funciona con seres conscientes como los humanos. Este tipo de individuos ya están tan "despiertos" como pueden llegar a estarlo.

Rito de Invocación

Nivel dos

Los místicos Garou son expertos en invocar espíritus, sean éstos Gaflinos menores, espíritus Tótem o incluso Incarna. Invocar espíritus requiere complejos rituales, largos períodos de meditación y un cántico mantra tribal. En el interior de la Umbra, el proceso es bastante más fácil. Este Rito fuerza a los espíritus a buscar a quienes los convocan. Es más, el espíritu no puede escapar de quien lo llama una vez que la invocación se ha realizado con éxito, y debe presentarse ante el místico. Muchos espíritus, especialmente los menores, son demasiado débiles como para resistirse a una invocación poderosa. Los más poderosos se presentan movidos por la curiosidad. Las probabilidades de realizar una invocación con éxito dependen de la habilidad del místico, del poder del espíritu y de la fuerza de la Celosía de la zona.

Sistema: El conductor del Rito debe atravesar la Celosía como si fuese a entrar en la Umbra (tirada de Gnosis contra el nivel de Celosía local). Un místico que ya se encuentre en la Umbra no necesita atravesar la Celosía. El nivel de poder del espíritu determina el nivel de dificultad para una invocación exitosa. El Narrador puede establecer la dificultad a través de la siguiente tabla:

Tipo de espíritu	Dificultad
Gaflino	4
Yaglino	5
Avatar de un Tótem	7
Incarna	8 – 9
Avatar de un Celeste	10

Por cada hora que el Garou invierta invocando al espíritu, la dificultad se reduce en uno. Ninguna dificultad puede descender por debajo de 3. El jugador debe hacer una tirada de Gnosis y conseguir tantos éxitos como le sea posible, con los siguientes resultados:

Éxitos	Efecto
1	El espíritu tarda en llegar y en principio es hostil.
2	El espíritu se manifiesta con rapidez, pero sigue siendo hostil en un principio.
3	El espíritu acude de inmediato y es neutral.
4	El espíritu acude de inmediato y es benigno en un principio.
5	El espíritu acude de inmediato y es amistoso.

Un fracaso en la tirada tendrá probablemente resultados desastrosos. Estas invocaciones llaman al tipo de espíritu incorrecto (o incluso Perdiciones) en gran número o con una gran hostilidad.

El Narrador debería sentirse libre de ajustar las tablas previas según desee, particularmente en lo que se refiere a los Tótems. En ciertos casos, un Garou que intente invocar un espíritu específico no tendrá ninguna posibilidad de éxito. En otras ocasiones, apenas tendrá posibilidades de fallar. Se recomienda al Narrador tratar cada uso de este Rito de forma individual y utilizar el sentido común en sus decisiones.

Un Garou que invoca el avatar de un Incarna o un Celeste con éxito gana dos puntos de Sabiduría, a menos que la invocación sea realizada con frivolidad.

Rito de Transformación

Nivel dos

Los hombres lobo deben realizar este Rito en un dominio Anclaje. Una vez completado, les permite viajar a la Umbra Profunda. La versión más común de este Rito requiere que el Garou haga una trenza con tres de sus pelos, tres muestras de cable fino de cobre y tres zarcillos de hiedra u otro tipo de enredadera. En ocasiones, largos hilos de seda sustituyen el pelo o el alambre. Cuando la trenza está terminada, el Garou la ata alrededor de su propia muñeca y aúlla tres palabras de poder.

Sistema: Si se destruye la trenza mientras el Garou se encuentra en la Umbra Profunda, el hombre lobo recibe un nivel de daño agravado y se arriesga a perderse para siempre si no vuelve rápidamente a la Umbra Próxima.

Rito del Fetiche

Nivel tres

Este Rito permite a un hombre lobo crear un Fetiche, un objeto con un espíritu vinculado a él. Para hacerlo, el Garou debe primero limpiar el Fetiche en potencia sumergiéndolo en agua corriente (mientras sea potable, el agua corriente del grifo serviría), enterrándolo en tierra pura, exponiendo el objeto a brisas constantes o suspendiéndolo sobre una llama durante tres noches seguidas. El Garou debe entonces persuadir o forzar a un espíritu para que entre en el objeto preparado. Los Fianna aseguran que engatusar o halagar al espíritu obtiene los mejores resultados, mientras que los Roehuesos y los Caminantes Silenciosos afirman que el soborno (gastar Gnosis) funciona mejor.

Sistema: El ejecutor del Rito tira Astucia + Rituales (dificultad 10). Cada punto de Gnosis permanente que

gaste el personaje durante la realización del Rito reduce la dificultad en dos. La dificultad también puede reducirse mediante interpretación si el Garou hace un buen trabajo persuadiendo al espíritu para que entre en el Fetiche (pagando portazgo, emprendiendo una búsqueda para demostrar su sinceridad o su valía, halagando, etc.) Si el Garou intenta forzar al espíritu para que entre en el Fetiche, debe atacarlo y reducir su Esencia a cero antes de tratar de vincularlo a éste.

Descenso al Inframundo

Nivel tres

La mayoría de los Garou piensa en la Umbra, el mundo espiritual gaiano, como el único reino espiritual cercano al mundo físico. Pero se equivocan. El Inframundo (la Tierra de los Muertos, la Umbra Oscura) se superpone al mundo real, como lo hace la Umbra. En su interior moran, atrapados, los fantasmas de incontables humanos que murieron sin la posibilidad de dejar marchar sus vidas terrenales y avanzar en el ciclo de las almas como Gaia había dispuesto.

El Inframundo es un paisaje desalentador que refleja todo lo decadente o muerto en el mundo de los vivos, tal y como la Penumbra es un reflejo que expresa la naturaleza espiritual del mundo. Terribles e inestables portales conducen a las profundidades del Inframundo, una tierra de espíritus atormentados y de laberintos de pesadilla donde pocos Garou se han aventurado alguna vez y del cual aún menos han retornado siquiera.

Este Rito lo conocen y utilizan los Caminantes Silenciosos, pero algunas de las demás Tribus y Campos también hacen uso de él (sobre todo las Furias Negras y los Uktena).

Sistema: Se tarda cinco minutos en realizar este Rito. El celebrante debe sacrificar un mamífero vivo y tocar a cada personaje que deba afectar el Rito con al menos la punta de los dedos manchada con la sangre del animal. Luego dibuja signos en el suelo con la sangre restante. El jugador tira Inteligencia + Ocultismo (la dificultad es igual a la Celosía local). Un éxito en esta tirada hace que el celebrante viaje hasta el Inframundo; cada éxito adicional transporta a uno de los otros personajes ungidos (si no hay éxitos suficientes para todos, quienes tengan mayor Gnosis serán transportados primero).

Rito del Tótem

Nivel tres

Este Rito vincula un Tótem a un grupo de Garou, uniéndolos como manada. Durante el Rito, todos los hombres lobo que deseen unir sus destinos con un espíritu totémico concreto deben cubrir sus ojos con una infusión de saliva y artemisa, tabaco o una sustancia similar sagrada para Gaia, y caminar de lado hacia la Umbra. En el mundo espiritual, el celebrante del Rito lidera a los Garou en una caza en pos de las huellas espirituales dejadas por el espíritu totémico. Este tipo de evidencias varían dependiendo del espíritu, pero los Garou dignos de la atención del Tótem siempre pueden encontrarlas. Ni siquiera el hecho de lograr rastrear al espíritu garantiza el éxito, pues el Tótem debe decidir si los Garou son merecedores de convertirse en sus ahijados. Un Tótem indeciso puede requerir que los suplicantes realicen una búsqueda, aunque casi nunca se exige si la manada acaba de completar su Rito de Iniciación con éxito.

Sistema: La tirada es estándar. Los personajes deben comprar el Trasfondo Tótem para obtener los beneficios de este Rito. De no ser así, éste no se lleva a cabo.

Ritos de muerte

Los Garou realizan Ritos de muerte tanto para honrar a sus difuntos como para reafirmar su conexión con el ciclo de la vida, la muerte y el renacimiento. Al aceptar la muerte y reconocerla como una parte necesaria de la danza de la vida, la manada y el clan escapan de las cargas de la pena y el miedo.

Sistema: El celebrante del Rito debe realizar una tirada de Carisma + Rituales (la dificultad es 8 menos el Rango del Garou honrado).

Reunión por los Difuntos

Nivel uno

Este Rito se realiza en honor de los recién fallecidos. Un Galliard o un compañero de manada del hombre lobo difunto suele llevar a cabo normalmente este Rito. Los detalles del mismo varían radicalmente de una Tribu a otra. Por ejemplo, un celebrante Fianna dirige al clan contando historias, tanto escandalosas como heroicas, acerca del Garou caído. Esto contrasta con el solemne Rito de los Wendigo en el que el ejecutor del Rito y los compañeros de manada del caído suben al pico más alto disponible, de espaldas al viento, y aúllan su orgullo y su pena para hacer más breve el tránsito de su compañero hacia la próxima vida. La forma exacta del Rito es menos importante que el reconocimiento que representa.

Sistema: El celebrante lidera la liberación de las emociones combinadas de los Garou al mundo espiritual. A discreción del Narrador, este Rito puede hacer que el espíritu del fallecido sea más fácil de contactar a través del Trasfondo Ancestros.

Última Bendición

Nivel uno

La mera existencia de los Metis amenaza el Velo, ya que nacen y mueren en Forma Crinos. El conductor del Rito concede esta bendición a un Metis moribundo o recientemente fallecido. Ésta asegura que el cuerpo asuma la forma natural preferida por el Metis (Homínido o Lupus) para evitar levantar sospechas. Muchos Metis han recibido este Rito con alegría, viéndolo como una señal del perdón de Gaia.

Sistema: Tirada estándar. El celebrante pone sus manos sobre el Metis, canta la Canción de la Verdadera Forma y luego gasta un punto de Gnosis. El cuerpo del Metis cambia a Forma Homínido o Lupus, siendo el cambio permanente. Este Rito debe realizarse antes de que haya pasado una hora desde la muerte y no tiene efecto en un Metis vivo.



Rito del Lobo Invernal

Nivel tres

Una vez que un hombre lobo está demasiado herido o viejo para luchar con su Tribu, realiza este sombrío y solemne Rito. Después de anunciar que se someterá al mismo, el Garou reúne a sus compañeros de manada y de clan y se sienta en su centro. La reunión es un asunto oneroso y solemne durante el cual los Danzantes Lunares cantan himnos de la vida y hazañas del celebrante e invocan a los espíritus para alcanzar la gloria en el próximo mundo o vida. El celebrante camina entonces lenta y orgullosamente a través de las filas cerradas de la Tribu. A medida que pasa a su lado, comienzan a aullar un plañido fúnebre similar al cantado durante la Reunión por los Difuntos. Algunos Garou tocan pesados tambores o pesarosas flautas mientras el celebrante camina pausadamente hasta un lugar recluido donde acaba con su vida, normalmente con un klaive. En raras ocasiones, dos hombres lobo, a menudo compañeros de manada, realizarán el Rito juntos, a veces matándose el uno al otro simultáneamente, aunque los Ahroun pueden entregarse a una última batalla para acabar, con el vencedor quitándose la vida junto a su oponente caído. Inmediatamente tras el suicidio el clan realiza la Reunión por los Difuntos.

Los Garras Rojas y la Camada de Fenris son los más devotos partidarios de este Rito. Es casi inaudito entre los Hijos de Gaia y los Roehuesos, pues valoran el conocimiento y la experiencia de sus Ancianos y heridos.

Sistema: El Rito siempre se realiza de noche, por norma general bajo la Luna del Auspicio del hombre lobo que se marcha. Otros tres Garou deben estar presentes para reconocer la vida y partida del personaje. Fallar a la hora de realizar correctamente este Rito se considera un presagio de que Gaia todavía necesita un último servicio del Garou.

Ritos de reconciliación

Los Ritos de reconciliación restablecen la armonía y equilibrio con Gaia de un lugar o Garou. Estos Ritos purifican y renuevan a través de un simbólico renacimiento del vientre de Gaia.

Sistema: Cualquier Garou que trate de realizar un Rito de reconciliación debe poseer un Amuleto, un Fetiche o una parte de Gaia que nunca haya sido tocada por los servidores del Wyrm o por manos humanas. El ejecutor del Rito debe hacer una tirada de Carisma + Rituales (dificultad 7 a menos que se diga lo contrario).

Rito de Contrición

Nivel uno

Este Rito es una forma de disculpa. La parte ofensora lo usa para evitar la enemistad de los espíritus o de los Garou a los que el individuo ha ofendido, o para evitar la guerra entre clanes o Tribus. El Rito a menudo implica que el celebrante se deje caer y se deslice sobre su barriga. Éste también puede gimotear y lamer sus patas o manos. Sin embargo, si se realiza correctamente, una simple inclinación de cabeza puede ser suficiente. Para realizar el Rito con éxito, el Garou debe entregar un pequeño regalo al individuo ofendido o, en el caso de un espíritu, poseer alguna representación del espíritu en cuestión (por ejemplo, un halcón de barro si el Garou está apelando al espíritu totémico de Halcón) al que rinde homenaje.



Sistema: El nivel de dificultad del Rito es igual a la Rabia del espíritu u hombre lobo objetivo. Un único éxito basta para una disculpa cortés, pero puede no ser suficiente para arreglar amistades o deshacer errores lamentables. Un mayor número de éxitos permite redimir un error mayor. Los hombres lobo que se niegan a reconocer un Rito de Contrición no son vistos con buenos ojos por los Ancianos. La mayoría de espíritus siempre aceptará un Rito bien realizado.

Rito de Purificación

Nivel uno

Este Rito purifica a una persona, lugar u objeto, permitiendo utilizarlos sin temor a la corrupción del Wyrm. La forma más común de este Rito implica que el celebrante inscriba un círculo en la tierra, caminando en sentido contrario a las agujas del reloj alrededor de la persona(s) u objeto(s) afectados mientras sujeta una rama ardiente o antorcha. Debe usar una rama (preferentemente de sauce o abedul) bañada en agua pura o nieve para rociar al objeto o persona a la que está purificando. Mientras el conductor del Rito hace esto, todos los Garou presentes lanzan un inquietante y ultraterreno aullido en un intento de asustar a la influencia corruptora. Lo ideal es realizar este Rito al amanecer, pero puede funcionar en cualquier momento.

Sistema: Este Rito puede realizarse sobre más de una persona u objeto, pero el ejecutor del Rito debe gastar un punto de Gnosis por cada cosa adicional que necesite ser purificado. Sólo se necesita un éxito. El nivel de dificultad depende del nivel de corrupción. Por ejemplo, la mancha causada por un espíritu tiene una dificultad igual a la Gnosis del espíritu. Si el Rito se realiza al alba, la dificultad se reduce en uno. Este Rito no puede curar las heridas o el daño causado por la corrupción del Wyrm, sólo elimina la contaminación espiritual en sí. Tampoco puede limpiar la corrupción más innata; en vez de eso inflige agonía cuando se ejecuta sobre un Fomor, un vampiro, un Danzante de la Espiral Negra que no esté arrepentido u otros seres corruptos similares.

Rito de Renuncia

Nivel dos

En este infrecuente Rito, un hombre lobo renuncia al Auspicio bajo el que nació y escoge otro nuevo. El Garou debe realizar este Rito durante la fase lunar del Auspicio que desea adoptar. Habitualmente, se vierte sobre el cuerpo desnudo del suplicante el agua de un cuenco de plata que haya sido expuesto al resplandor de Luna, limpiándolo así de todo lo que una vez fue, incluyendo su Rango. A partir de ahora es libre de comenzar como nuevo miembro de su Auspicio adoptado. Muchos hombres lobo ven este "Cambio de Luna" con suspicacia, especialmente los Señores de la Sombra y los Colmillos Plateados; después de todo, ¿qué Garou puede afirmar que sabe más que Luna?

Sistema: El personaje que cambia de Auspicio debe comenzar de nuevo en Rango 1. Aunque mantiene cualquier Don que ya haya aprendido, nunca podrá aprender nuevos Dones de su antiguo Auspicio, sin importar quién se los enseñe. Sin embargo, los Dones de su Auspicio adoptado cuestan ahora Rango x3 puntos de Experiencia. También existen variantes de este Rito que permiten al Garou renunciar a su Tribu y unirse a otra nueva, pero esto no sólo se considera un grave insulto a la Tribu abandonada, sino también al Tótem tribal. En ningún caso puede usarse este Rito para devolver a un Garou al Auspicio o Tribu a la que haya renunciado.

Rito de la Manada Leal

Nivel tres

Un líder necesita el respeto de quienes lo siguen si éste pretende tener éxito, y ellos también. Normalmente, sólo realizan este Rito las manadas cuyos miembros hayan trabajado juntos durante un tiempo y confíen los unos en los otros tanto como para estrechar aún más los lazos que los unen.

El Rito hace que toda la concentración y el compromiso de la manada dependan de su alfa. En efecto, se someten completamente a él con la esperanza de beneficiarse del compromiso de éste para trabajar en beneficio de todos. Cada miembro de la manada debe tomar un pequeño efecto personal y un poco de su propio pelo, y dárselos al ejecutor del Rito. Entonces, él une todos los objetos usando los cabellos y entierra el conjunto en el Túmulo que es el hogar de la manada.

Sistema: El jugador del celebrante del Rito tira Carisma + Rituales (dificultad 9 menos el Liderazgo del alfa de la manada). Si supera la tirada, la manada gana dos puntos adicionales de Fuerza de Voluntad al comienzo de cada sesión siempre que el alfa siga actuando en interés de todos (ten en cuenta que esto no permite que un personaje supere su valor máximo de Fuerza de Voluntad). Sin embargo, si el alfa *no* ha actuado en favor de los intereses de la manada, ésta pierde dos puntos de Fuerza de Voluntad al comienzo de cada sesión. La ganancia o pérdida queda totalmente a discreción del Narrador. Si cambia el alfa, los efectos del Rito terminarán inmediatamente.

Encantar el Bosque

Nivel cuatro

Todo el mundo ha oído hablar de bosques encantados en los que los árboles parecen conscientes, donde susurran voces extrañas, merodean brujas malvadas, y trasgos y hadas de todo tipo incomodan al cansado viajero. Aunque los Garou solían gobernar los bosques, la humanidad invade cada vez más su hábitat. Hace cientos de años, los Theurge desarrollaron un Rito para frustrar esta expansión. Éste despierta a los espíritus de la tierra, que despiertan y se alzan para resistir contra cualquier asentamiento humano en la zona, y los urge a proteger al Kaos.

Los manantiales se secan. El invierno se hace más crudo que nunca, a pesar de lo cual los árboles crecen mucho más rápido y son más resistentes. La comida se descompone y se pudre al poco, y las alimañas y los insectos infestan la zona. Los intentos de construir tendidos eléctricos fracasan inexplicablemente. En las raras ocasiones en las que los teléfonos consiguen cobertura de algún tipo, las llamadas son interrumpidas por los chirridos amenazantes de la estática y por susurros perturbadores. Al final, los humanos se marchan o mueren, y la naturaleza recupera lo que es suyo.

Durante muchos años a partir de ese momento la zona parece estar embrujada. Los árboles son oscuros y amenazantes, y extraños sonidos emanan por la noche de los bosques. Los espíritus, una vez alzados, no volverán a descansar hasta dentro de mucho tiempo. Circulan fabulosas leyendas de tierras hechizadas y muchos humanos rehuyen la zona. Por desgracia, muchos otros pueden interesarse: agencias del gobierno, investigadores paranormales y otros seres sobrenaturales.

El conductor del Rito debe tomar una ramita de un árbol que nunca haya sido visto por ojos humanos, hacer un recipiente con la tripa de un animal nunca cazado por los humanos y llenar el pellejo con agua de un estanque que nunca haya sido tocado por la humanidad. Entonces agita el agua, la vierte en los límites del bosque salvaje e invoca a los espíritus de la naturaleza para que despierten y se vuelvan a alzar. Manda mensajeros al Norte, Sur, Este y Oeste para invocar a todos los espíritus. El celebrante debe cantar a los espíritus durante tres días.

Sistema: Tirada estándar. Los efectos inmediatos de este Rito se mantienen durante un año completo, si no se ven interrumpidos por alguna clase de intervención sobrenatural. Un área hechizada de esta forma no puede exceder la distancia más lejana a la que los mensajeros hayan viajado a pie durante tres días. Si existe un Túmulo a menos de 8 kilómetros (5 millas) de la localización del ritual, la dificultad se reduce en uno.

Rito del Cielo Abierto

Nivel cuatro

Tras sacrificar algo con valor personal y bailar una compleja danza de la lluvia, quien ejecuta este Rito puede convocar un chaparrón purificador que cae de los cielos. Esta lluvia limpia todas las impurezas del Wyrm y puede incluso curar heridas.

Sistema: Este Rito funciona de forma muy parecida al Rito de Purificación, pero puede abarcar todo un Túmulo y a quienes en él se encuentren. El celebrante gasta sólo un punto de Gnosis para limpiar una zona, pero por cada otros dos puntos que gaste, todo personaje dentro del Túmulo se cura un nivel de daño, incluso de daño agravado. La dificultad de este Rito depende del nivel de corrupción, como por ejemplo el valor de Gnosis de un espíritu mancillado. Como en el Rito de Purificación, la dificultad de este Rito también puede reducirse en uno si se invoca al alba. Los seres del Wyrm y los vampiros sufren de manera atroz si se exponen a este Rito, aunque no resultan realmente purificados ni dañados. Para usar este Rito fuera de un Túmulo, el celebrante debe gastar diez puntos de Gnosis, una hazaña que sólo los más poderosos Maestros del Rito de los Garou son capaces de realizar.

Ritos de Renombre

Estos Ritos celebran tanto los logros específicos de un hombre lobo individual como el alcance de una nueva posición dentro de la manada o clan. Los Garou desean tanto recibir este tipo de Ritos como temen enfrentarse a los de castigo.

Sistema: El jugador del celebrante del Rito debe hacer una tirada de Carisma + Rituales (dificultad 6).

Rito de la Herida

Nivel uno

Este Rito celebra la primera herida de batalla de un Garou. Cada Tribu marca este momento de forma diferente, pero todas honran este signo de coraje. Muchas Tribus frotan cenizas en al menos una parte de la herida para formar una cicatriz que la recuerde. La Camada de Fenris siempre acaba este Rito con una fiera noche de deleite llena de lucha y bebida. En cambio, los Hijos de Gaia terminan sus Ritos de Herida con rezos por la paz y la comprensión entre todas las criaturas.

Sistema: Sólo se requiere la presencia del personaje herido y del ejecutor del Rito, aunque la manada y el clan del hombre lobo también suelen asistir. El personaje herido recibe dos puntos de Gloria si el Rito tiene éxito.

Rito de Jactancia

Nivel uno

Fanfarronear y alardear siempre han sido aspectos cruciales de las culturas guerreras. Sirven para exaltar el coraje de un luchador mientras infunden miedo en el oponente. Pero para impresionar realmente, quien se jacta debe respaldar sus afirmaciones. Este Rito es más que un fanfarroneo formalizado, ya que obliga al Garou a "echarle huevos o cerrar el pico". Antes de una batalla o una misión, el Garou se jacta ante todos los reunidos de que llevará a cabo una hazaña particularmente impresionante (por ejemplo, "mataré a tres Danzantes de la Espiral sólo con mis garras", "escalaré el alambre electrificado de la refinería" o "seré el primero en alcanzar el muro de escudos para arrebatar el estandarte enemigo de sus manos muertas"). Esta fanfarronada se realiza de forma ritual, tras un breve recitado de su linaje y un resumen de las gloriosas hazañas que haya realizado hasta la fecha. Si hace honor a su fanfarroneo, magnificará la Gloria del acto; si falla, el consiguiente escarnio de sus compañeros le costará Gloria. La fanfarronería sólo se respeta si puedes respaldarla. Este Rito se usa con más frecuencia entre los Fianna, la Camada de Fenris y los Wendigo, pero la mayoría de las Tribus tienen alguna versión del mismo.

Sistema: Tirada estándar, aunque la dificultad puede verse modificada por la complejidad y la magnitud de la hazaña propuesta; es más difícil alardear de metas modestas que de impresionantes locuras. Por cada dos éxitos, la fanfarronada obtiene un punto potencial adicional de Gloria temporal, hasta doblar, como máximo, la cantidad de Gloria que la hazaña daría normalmente. Si lleva a cabo su audacia, el Garou gana el bono adicional de Gloria. Si falla y vive, pierde esa misma cantidad. Si muere mientras realiza su hazaña, no habrá pérdida ni ganancia adicional de Renombre.

Una manada puede jactarse de una hazaña, pero sólo el alfa puede realizar el Rito. En este caso la dificultad aumenta en uno y la manada entera gana o pierde la recompensa de Gloria.

Rito de Alabanza

Nivel dos

Este Rito honra a un hombre lobo que ha dado más, ha arriesgado más y ha sacrificado más de lo estrictamente necesario por el bien de los demás Garou, de Gaia o de cualquier cosa relacionada. El clan entero se reúne cuando el conductor del Rito proclama el elogio, a menudo con un obsequio como recompensa final digno del homenajeado (como por ejemplo, un Fetiche). Este Rito no se celebra a la ligera, ni para recompensar un comportamiento esperado: sólo honra a los mejores.

Sistema: El celebrante del Rito expone al clan los actos y acciones del Garou que merecen tal elogio. Por cada éxito en una tirada de Carisma + Rituales (dificultad 6), el Garou elogiado gana un dado adicional en las reservas Sociales dentro del clan durante los siguientes tres meses.

Rito de Iniciación

Nivel dos

Después de que un Cachorro haya experimentado su Primer Cambio y sea consciente de que es un hombre lobo, debe pasar su Rito de Iniciación. Los hombres lobo no son tratados como adultos ni son respetados hasta que no han pasado por este Rito trascendental; hasta entonces son simples Cachorros. Ni siquiera se los considera verdaderos Garou y los Señores de la Sombra no se refieren a ellos como tales hasta que lo han completado. De forma similar, un Cachorro no es un miembro de ninguna Tribu hasta superar el Rito de Iniciación. Un Cachorro macho nacido en el seno de Furias Negras, por ejemplo, se convierte en miembro de la Tribu que le ofrezca un lugar entre ellos mediante el uso de este Rito.

Durante un Rito de Iniciación, los Cachorros deben completar una peligrosa misión con el propósito de demostrar que tienen el coraje, el honor y la sabiduría que se esperan de un hombre lobo. Sin embargo, pocos Cachorros se someten a este Rito en solitario. A menudo se juntan con su futura manada: otros Cachorros que también están a punto de alcanzar la mayoría de edad. El celebrante del Rito ordena a la manada en potencia que salga al mundo con una meta definida que debe alcanzar y les prohíbe volver hasta que no hayan hecho todo lo posible para alcanzarla. Cada Tribu impone metas diferentes, aunque los clanes multitribales suelen llegar a un acuerdo. Un Rito Wendigo a menudo toma la forma de una búsqueda de visión, mientras que la Camada de Fenris suele enviar a sus Cachorros a combatir contra engendros del Wyrm. A menudo, espíritus invisibles acompañan a los Cachorros para vigilarlos e informar a los Ancianos de sus progresos.

Si los Cachorros tienen éxito en su misión, el ejecutor del Rito lo realiza sobre ellos, marcándolos con un pictograma que los señala como Garou de pleno derecho. Habitualmente, estos pictogramas se dibujan, pero los Garras Rojas escarifican estos signos en la carne de sus jóvenes héroes.

Sin embargo, si los Cachorros fallan, se los considera ciudadanos de segunda clase hasta que se les concede otra oportunidad para probarse a sí mismos.

Sistema: Antes del Rito de Iniciación, los Garou todavía no son de Rango 1.

Rito de Reconocimiento

Nivel dos

Este Rito se usa para honrar a un hombre lobo y reconocer las pruebas que ha superado para conseguir su posición actual. Un Anciano pedirá al Garou honrado que dé un paso adelante, de la misma forma que se le pediría que se adelantase si los Ancianos quisieran castigarlo o criticarlo. A medida que el Garou avanza, el Anciano comienza a enumerar todas las cosas que ha llevado a cabo para ganarse la aclamación. Entonces, tiene lugar el Rito de Reconocimiento y cualquiera que desee hablar en favor del Garou que está siendo honrado puede hacerlo. Para finalizar, el Anciano dice algo parecido a: "ha crecido dentro de su Tribu y en su clan, y aún más entre el Pueblo por doquier. Que esto sea conocido".

Sistema: Este Rito se realiza cuando un personaje tiene 10 puntos de Renombre temporal en una categoría y desea obtener un punto de Renombre permanente. La dificultad es sólo de 4 a menos que alguien se oponga al Rito. En dicho caso, la dificultad aumenta a 6. Sólo se necesita un éxito.

Un fallo en la tirada se considera indicio de un fallo en el candidato. El celebrante del Rito a menudo recibe un presagio de Gaia mostrando su poca valía. Si la tirada fracasa, el candidato debe someterse a una penitencia antes de que pueda considerársele nuevamente apto para someterse a un Rito de Reconocimiento. Tal es la injusticia de la sociedad Garou.

Es posible, aunque raro, que alguien se oponga al Rito. En este caso, quien esté disconforme se alza e interrumpe al ejecutor del Rito mientras lo lleva a cabo, haciendo duras afirmaciones sobre las cualidades negativas del aspirante. Éste, insultado, debe realizar una tirada de Rabia para no entrar en Frenesí; si lo hace, el Rito concluye. Si se mantiene tranquilo y el Rito tiene éxito, nadie puede cuestionar lo justo de su valía durante al menos tres Lunas (es decir, nadie puede oponerse ningún Rito de Reconocimiento realizado sobre él durante el próximo mes y medio) y el disconforme puede perder un punto de Honor o Sabiduría.

Ritos de Túmulo

Estos Ritos son de vital importancia para Gaia, ya que ayudan a la apertura, protección, y renovación de sus lugares más sagrados. Sin este tipo de Ritos, el flujo místico de la esencia espiritual de Gaia podría cesar, causando la esterilidad espiritual y finalmente la muerte incluso a los hombres lobo más feroces.

Sistema: Estos Ritos sólo pueden realizarse dentro de un Túmulo. La reserva de dados requerida varía con cada Rito concreto, pero el número máximo de dados usados no puede exceder la Gnosis del Garou que ejecuta el Rito. A menos que se diga lo contrario, la dificultad es 7.

Rito del Consejo

Nivel uno

Nunca puede abrirse un consejo antes de ejecutar este Rito y recargar el Túmulo con Gnosis. El Rito siempre incluye un aullido prolongado guiado por un Garou nombrado Maestro del Aullido. Este aullido varía según la Tribu o el clan, pero siempre expresa la naturaleza única de éste. Todos los hombres lobo presentes deben formar un círculo en el interior del Túmulo ponerse a aullar. Existen múltiples variaciones de los requisitos básicos: los Garras Rojas a menudo se muerden las patas y marcan la tierra con su sangre, mientras que los Uktena se pasan su Fetiche más poderoso de mano en mano al tiempo que unen sus voces al aullido. Sin importar cómo se haga, el aullido debe resonar y debe formarse el círculo eterno.

Sistema: El Rito debe realizarse al menos una vez al mes para mantener el Túmulo consagrado. Durante el transcurso de un consejo, los participantes deben fortalecer el Túmulo con un total de cinco puntos de Gnosis por nivel del Túmulo para renovarlo de forma completa.

Rito del Túmulo Abierto

Nivel uno

Cada Túmulo tiene un poder específico asociado a él, generalmente de naturaleza beneficiosa. Por ejemplo, hay Túmulos de Rabia, de Gnosis, de Fuerza, de Enigmas, etcétera. Si un personaje posee conocimientos suficientes, podrá aprovechar el poder del Túmulo y usarlo en su beneficio. Hacerlo suele conocerse como "abrir" un Túmulo. Tal hazaña no debería intentarse a la ligera, pues los lugares sagrados de Gaia no renuncian a su poder fácilmente, y fracasar al emplear este tipo de poder puede dañar seriamente al Garou.

Cada Túmulo impone sus propias exigencias al celebrante. Para poder abrir un Túmulo de Enigmas, un Garou podría tener que caminar por una senda en espiral mientras declama el mito griego de Perséfone; para abrir un Túmulo de Rabia, Cambiar a Crinos y recitar las elegías de los ancestros caídos en batalla frente al Wyrm. La clave está en forjar una conexión con el espíritu del Túmulo.

Sistema: Para abrir un Túmulo, el personaje desafía al espíritu del Túmulo en una serie de tiradas extendidas y enfrentadas de Astucia + Rituales (dificultad 7), tratando de obtener un número de éxitos igual al nivel del Túmulo. A su vez, el espíritu del Túmulo utiliza el nivel del Túmulo como su reserva de dados (la dificultad es la Gnosis del conductor del Rito), tratando de obtener tantos éxitos como la Fuerza de Voluntad del celebrante. El primero en conseguir los éxitos necesarios gana.

Si el personaje gana, puede añadir el nivel del Túmulo a su reserva de dados cuando realice acciones relacionadas con el foco del Túmulo. Si pierde, el Garou recibe daño letal igual a la diferencia entre los éxitos del Túmulo y los suyos; un fracaso convierte este daño en agravado.

Para una lista de tipos de Túmulos, sus poderes y los espíritus que pueden encontrarse cerca de ellos, ver pág. 310.

Rito del Glorioso Pasado

Nivel tres

Un Túmulo tiene su propia historia y herencia, independientemente de los Garou que ahora habiten en él. Aprender la historia de un Túmulo es una empresa fascinante que puede llevar años. Sin embargo, este Rito permite al Garou experimentar los matices del desarrollo del Túmulo como si fueran un sueño febril, haciendo que esos años transcurran en unos instantes.

Para llevar a cabo este Rito, el celebrante debe dibujar un mapa del Túmulo tal y como era cuando fue creado, lo que puede requerir algo de investigación. Acto seguido, este mapa se quema en el centro del Túmulo. A medida que el mapa arde, todos los Garou presentes gruñen en voz baja mientras el ejecutor del Rito recita la historia del Túmulo. Todos los hombres lobo presentes contemplan la formación del Túmulo y cualquier otro detalle importante de su historia como si fuese un sueño.

Sistema: El jugador tira Inteligencia + Rituales (la dificultad es 9 menos la puntuación de Ancestros del celebrante). Si se realiza con éxito, cada participante recibe un punto adicional de Ancestros hasta el siguiente amanecer; esto ocurre incluso si el personaje es incapaz de poseer este Trasfondo de forma normal (ya que los Ancestros así contactados son los antiguos guardianes del Túmulo en vez de los propios antepasados del personaje). Este ritual también "optimiza" el Túmulo; el siguiente Rito de Túmulo realizado allí tendrá –1 a la dificultad.

La Madriguera del Tejón

Nivel cuatro

Los guardianes de los Túmulos terminan tan conectados a su boun que pueden sentir todo lo que pasa dentro de sus límites. El Garou que realiza este Rito mira con atención en el interior de un cuenco de agua, un charco de tinta derramada, un espejo o algún foco similar. A la vez, el hombre lobo vierte una pequeña cantidad de agua de hamamelis u otro astringente de potente aroma (incluso orina) en el suelo frente a él. Cualquier otro Garou que observe o participe en el ritual rodea al conductor del Rito y gruñe suavemente desde el fondo de su garganta. Algunos de los Garou más jóvenes (Moradores del Cristal y Wendigo en particular) potencian el ritual mediante el uso de drogas psicotrópicas blandas, aunque muchos hombres lobo fruncen el ceño ante esta práctica.

Sistema: El celebrante debe superar una tirada de Percepción + Rituales contra un nivel de dificultad establecido de antemano. Cada éxito permite al celebrante (o Protector del Túmulo) hacer una pregunta sobre una zona definida. Un fallo indica que el Garou no ve nada.

Área	Dificultad
Habitación pequeña	5
Salón de baile	6
Casa	7
Acre de terreno	8
Bosque pequeño	9

Rito de la Cañada Velada

Nivel cuatro

Este Rito hace que un área de la Umbra se vuelva invisible, por lo que no puede ser vista desde ninguna otra parte del mundo espiritual. Al menos cinco personas deben participar en este ritual y deben ayunar al menos durante tres días para purificarse. Los Uktena, que son particularmente expertos en este Rito, mantienen que todos los participantes deben acudir con sus cuerpos cubiertos sólo por símbolos pintados sobre su piel representando tierra, aire, agua, fuego y (para el Garou que ejecuta el Rito) el mundo espiritual.

Sistema: La dificultad de la tirada es la de la Celosía del Túmulo +4. Cualquier Garou que participe puede contribuir con Gnosis al Rito. Los participantes deben gastar un total de 10 puntos para hacer el efecto permanente. De otro modo, el número de éxitos conseguidos iguala el número de horas que la cañada umbral permanecerá oculta. Si la zona que los Garou intentan ocultar es mayor que el propio Túmulo, la cantidad de Gnosis requerida aumenta en dos por cada 1,6 kilómetros (1 milla) de radio que los participantes traten de velar.

Rito del Puente Abierto

Nivel cuatro

Este Rito crea un Puente Lunar, un reluciente portal que sirve como medio de transporte místico entre dos Túmulos. Este tipo de Puentes Lunares son enlaces vitales entre los espacios sagrados de Gaia. Una vez al año, cada Túmulo debe renovar sus conexiones con otros Túmulos con los que desee mantener Puentes Lunares. Este Rito siempre se lleva a cabo durante un consejo y debe realizarse simultáneamente en ambos Túmulos participantes.

El primer requisito para abrir un Puente Lunar es una piedra del camino. Las piedras del camino se encuentran en la Umbra y son a menudo objeto de búsquedas. Estas piedras extraordinariamente raras se asemejan a perlas planas con la impronta de una pata de lobo en un lado. Es posible robar una piedra del camino de un Túmulo, pero ese hurto se considera una blasfemia y puede provocar una guerra entre dos clanes.

El Rito establece (o restablece) una conexión espiritual entre las piedras del camino de dos Túmulos separados por medio de sus Tótems espirituales. En la culminación del Rito, se abre un Puente Lunar entre los dos Túmulos participantes. Mientras siga abierto, los Garou de ambos clanes podrán viajar entre los Túmulos para unirse en una fiesta salvaje. Los Puentes Lunares permiten a los Garou atravesar distancias en una milésima parte del tiempo normal requerido. Este Rito debe renovarse una vez cada trece lunas (aproximadamente un año).

Sistema: La tirada es Astucia + Enigmas (la dificultad es 8 menos el nivel del Túmulo del celebrante). Si el Tótem de la manada del Garou que dirige el Rito es el mismo que el del Túmulo, recibe una bonificación de tres dados a la tirada. Si el Rito no tuvo éxito anteriormente, el nivel de dificultad del mismo aumenta en uno. El celebrante nece-



sita obtener un número de éxitos igual al nivel del Túmulo objetivo para completar el Rito.

Si el Rito tiene éxito, el puente lunar se abre inmediatamente y se establece un lazo espiritual entre las dos piedras del camino. A partir de ahora, en cualquier momento pueden abrirse Puentes Lunares entre los dos Túmulos. Esto puede hacerse mediante el Rito del Túmulo Abierto o con el Don Ragabash Abrir Puente Lunar (si se realiza en el Túmulo). Si el Rito falla, no se abre ningún Puente Lunar y el Rito debe intentarse de nuevo al año siguiente. Aún pueden abrirse Puentes Lunares hacia el Túmulo, pero no son tan seguros como deberían.

Ver pág. 311 para las distancias de los Puentes Lunares.

Rito de Construcción del Túmulo

Nivel cinco

Este poderoso Rito crea un nuevo Túmulo al unir más estrechamente los mundos espiritual y físico. El simple hecho de entonar el Rito atrae la atención de los sirvientes del Wyrm y llevarlo realmente a cabo ha demostrado ser fatal. Sólo los más poderosos y sabios místicos osan emprender tal tarea.

Casi siempre se elige a un poderoso Theurge para realizar éste el más sagrado de los Ritos. Muchos Garou deben canalizar sus energías a través de un poderoso líder para tener siquiera la esperanza de poder tener éxito. Se sabe de manadas enteras que han muerto en la agonía de intentos fallidos.

Una vez se ha escogido el foco físico que servirá como corazón del Túmulo, la zona debe ser purificada de toda corrupción para prepararla para su transformación. Como mínimo, todos los Garou que participen en el Rito deben pasar por un Rito de Purificación. El celebrante del Rito realiza una serie de rituales menores, meditaciones y otros preliminares físicos como preparación para su impresionante tarea.

El clan debe poner centinelas, ya que los sirvientes del Wyrm casi con total seguridad tratarán de interrumpir un Rito tan importante. Sólo los guerreros más poderosos son escogidos para semejante deber, y su protección es crítica para el éxito. El ejecutor del Rito está indefenso mientras canta una larga letanía de versos destinados a llamar a un gran espíritu al Túmulo. Aunque es posible crear un tipo específico de Túmulo, la mayoría de líderes dejan esta elección a Gaia y aceptan cualquier tipo de Túmulo que ella conceda al clan.

El Rito debe realizarse entre las horas de la puesta y la salida del Sol, mientras la Luna está en fase creciente. Sólo los Danzantes de la Espiral Negra crean Túmulos durante la fase menguante.

Sistema: El Rito dura desde el anochecer hasta el amanecer. Cuando el Sol aparece por el horizonte, el Garou realiza una tirada de Astucia + Rituales de dificultad 8 (que disminuirá en uno por cada cinco Garou que participen en el Rito y gasten Gnosis además de los 13 participantes necesarios, hasta una dificultad mínima de 4). El número de éxitos obtenidos determina el nivel del Túmulo resultante:

Éxitos	Nivel
1 – 3	Nivel uno
4 – 6	Nivel dos
7 – 8	Nivel tres
9+	Nivel cuatro

Dado que se necesita una enorme cantidad de Gnosis para abrirse paso a través de la Celosía y darle poder al nuevo Túmulo, en el Rito deben participar un mínimo de trece Garou, uno por cada Luna del año. Al final del Rito, los Garou participantes canalizan Gnosis al Túmulo emergente; se necesita un total de 100 puntos de Gnosis para despertar el lugar sagrado. Si se ofrece una cantidad insuficiente de Gnosis, los participantes en el Rito comienzan a sufrir heridas agravadas al sacrificar su fuerza vital para crear el Túmulo. Cada herida cuenta como tres puntos más de Gnosis en el total. Para completar el ritual, cada uno de los trece participantes principales debe sacrificar un punto permanente de Gnosis.

El mundo ha sufrido tanto daño que el Rito de Construcción del Túmulo ya no puede despertar de forma natural un Túmulo de nivel cinco; sólo una ofrenda adicional de Gnosis puede traer semejante pureza y poder de vuelva a la moribunda tierra. Ofrecer 100 puntos adicionales de Gnosis (200 puntos de Gnosis en total) da mayor poder al Rito, creando un Túmulo de un nivel más que el que los éxitos conseguidos por el celebrante hubiesen indicado de otra forma.

Los peligros del Rito son muchos. Un fallo azota los cuerpos y los espíritus de todos los Garou involucrados,

tanto de aquéllos que están donando Gnosis como los que los protegen, infligiendo cuatro niveles de daño letal debido a la violenta reacción espiritual. Un fracaso inflige siete niveles de daño letal; aquéllos que queden por debajo de Incapacitado debido a este daño sufren severas Cicatrices de Guerra (ver pág. 260).

Los esbirros del Wyrm representan, en definitiva, la mayor amenaza para el Rito. Tan pronto comienza, todos los seres corrompidos por el Wyrm (Perdiciones, Fomori, Danzantes de la Espiral Negra, incluso vampiros especialmente degenerados o fantasmas depravados) en kilómetros a la redonda toman consciencia del mismo; muchos no se detendrán ante nada para evitar que se complete. Los Garou pueden tener que resistir un asedio que dure al menos hasta el alba, y posiblemente más tiempo.

Si el personaje de un jugador de alguna manera asume el rol de celebrante del Rito y tiene éxito, recibe tres puntos de Gloria, cinco puntos de Honor y siete puntos de Sabiduría. Cualquier otro que participe en el Rito recibe cinco puntos de Gloria y tres puntos de Honor. Ésta es una tarea legendaria que merece una recompensa apropiada.

Ritos menores

Los Ritos menores son los rituales que los Garou incorporan a su día a día. La mayoría de los Garou conoce y realiza al menos unos pocos de estos Ritos menores. Muchos hombres lobo desarrollan sus propios Ritos menores para ayudarlos a reafirmar su conexión con Gaia o para enfrentarse a los Días Finales con bravura y gracia.

Sistema: Los Ritos menores pueden aprenderse en la mitad del tiempo que se tarda en aprender otros Ritos, y por lo general realizarlos sólo requiere unos pocos minutos. Pueden adquirirse por la mitad del coste de Trasfondo de los demás Ritos (dos por un punto).

Aliento de Gaia

Durante este Rito, el hombre lobo respira profundamente el aliento de la Madre (aire limpio) trece veces. Mientras lo hace, limpia su mente de todas las cosas salvo su amor por Gaia.

Sistema: El personaje debe realizar este Rito al menos una vez por día durante un ciclo lunar completo. Hacerlo le permite reducir en dos la dificultad de cualquier tirada de curación o detección.

Plegaria de Caza

Este Rito común toma muchas formas, pero siempre supone una pausa para alabar a Gaia y a todas sus criaturas antes de comenzar una cacería. Además, el Garou selecciona algún objeto para que custodie sus oraciones. El objeto puede ser cualquier cosa, desde un cinturón viejo a un colgante con un diente de tiburón, pero el hombre lobo debe llevarlo consigo cuando caza. Si lo pierde, debe elegir uno nuevo y comenzar otra vez sus plegarias.

Sistema: Si el Garou realiza el Rito antes de cada cacería durante tres meses lunares, recibe un dado adicional en todas las tiradas de rastreo mientras continúen sus rezos previos a la caza. Si olvida rezar antes de una sola cacería, deberá comenzar el ciclo de nuevo antes de recuperar la bonificación.

Plegaria por la Presa

Este Rito es una forma específica del Rito de Contrición y requiere que el hombre lobo camine de lado hacia la Umbra tras causar dar muerte a una presa y agradecer al espíritu de ésta que haya entregado su vida para que él pudiera sobrevivir.

Sistema: El personaje debe realizar este Rito sobre cada criatura de Gaia (sin incluir a los engendros del Wyrm) que mate durante un ciclo lunar. Si lo hace, todas sus dificultades disminuyen en uno cuando trate con espíritus de la naturaleza. Esta bonificación dura hasta que mate a un animal sin tomarse un tiempo para dar gracias a su espíritu.

Ritmos de Huesos

Un hombre lobo realiza este Rito en honor de su Tótem. Cada espíritu está conectado a un ritmo diferente, y el Garou marca el ritmo del suyo con unos palos especiales para honrarle. Según la tradición, estos "palos" se hacían de hueso, pero pueden fabricarse con cualquier material.

Sistema: Cualquier hombre lobo que realice este Rito tres veces al día durante al menos tres días consecutivos obtendrá un dado adicional en cualquier tirada mientras se encuentre en la Umbra. Una vez que se use este dado, el Garou debe restaurar sus energías durante otros tres días antes de volver a obtener el dado adicional.

Saludo a la Luna

Este Rito es un exuberante himno a Luna. Durante el mismo, el hombre lobo aúlla una elaborada bienvenida cuando ésta se alza; el aullido varía dependiendo de la fase lunar.

Sistema: Realizar este Rito cada noche a la salida de la Luna durante una fase lunar completa permite al personaje añadir un dado en todas las tiradas que involucren interacciones sociales con Garou del Auspicio correspondiente a esa fase lunar. Los efectos de este Rito se aplicarán a lo largo de la siguiente noche en que la Luna se encuentre en dicha fase.

Saludo al Sol

Algunos Hijos de Gaia y unos pocos Uktena y Wendigo practican este Rito. Es similar al Saludo a la Luna, pero se realiza al amanecer.

Sistema: El hombre lobo debe cantar las alabanzas a Helios durante nueve amaneceres consecutivos. Al hacerlo Helios concede a su devoto un dado adicional cuando intente sentir a las criaturas del Wyrm o manchadas por él, siempre y cuando el hombre lobo continúe cantando sus alabanzas a diario. Si se falla un solo amanecer, el Rito deberá comenzar de nuevo para restablecer sus beneficios.

Fetiches

Los Elegidos de Gaia pueden utilizar el Rito del Fetiche (ver pág. 213) para vincular espíritus a recipientes creados y consagrados de forma apropiada. Estos objetos maravillosos se conocen como Fetiches. El dueño de un Fetiche puede invocar al espíritu que lo habita para que realice tareas específicas, dependiendo de la naturaleza del recipiente y del espíritu. Dada la multitud de espíritus en la Teluria y la inventiva de los Garou, pueden crearse Fetiches de casi cualquier tipo imaginable.

Los hombres lobo sienten una gran reverencia hacia los Fetiches y los tratan como a aliados distinguidos y honrados en lugar de como a meras herramientas. Tal es la naturaleza del pacto que vincula a los espíritus a un Fetiche: están obligados a servir a los Garou sólo mientras sean respetados a su vez. Es posible vincular a un espíritu en contra de su voluntad, pero estos Fetiches tienden a ser rebeldes y la mayoría de los Garou los considera malditos.

Por supuesto, los sirvientes del Wyrm vinculan Perdiciones a sus propios y terroríficos Fetiches…

La mayoría están hechos de materiales naturales (madera, piel, hueso, arcilla), aunque es más una preferencia por parte de la mayoría de espíritus que una norma estricta; los Moradores del Cristal, en particular, tienden a vincular espíritus que prefieren un hogar más moderno y tecnológico. Pocos Fetiches son anodinos; los Garou los adornan con piedras de río talladas, plumas, abalorios y otras marcas para honrar y apaciguar al espíritu de su interior.

Para usar un Fetiche, el Garou debe primero sintonizarse con él por medio de una tirada de Gnosis. La dificultad de esta tirada es el valor de Gnosis de éste. La sintonización establece un vínculo espiritual entre el Fetiche y su usuario, permite al Garou transportarlo a cualquier lugar de la Teluria y le proporciona una comprensión intuitiva de los poderes del mismo. Sólo se necesita un éxito para sintonizar con el Fetiche; un fallo indica que éste ha rechazado al personaje. No se puede intentar otra tirada hasta que el hombre lobo haya alcanzado un acuerdo con el espíritu residente. La sintonización también "dedica" de forma efectiva un Fetiche a su portador, como si se hubiese realizado sobre él el Rito del Talismán Dedicado. Dado que los Fetiches tienen su propia Gnosis, uno que haya sido sintonizado no se contabiliza para el cómputo máximo de objetos que un hombre lobo puede tener dedicados.

Cada vez que el portador desee utilizar uno de los poderes del Fetiche, el jugador deberá realizar una tirada de Gnosis (la dificultad es igual a la puntuación de Gnosis del Fetiche) para "activar" el poder. De forma alternativa, puede simplemente gastar un punto de Gnosis para activar el poder automáticamente. No se puede gastar Rabia durante el mismo turno en el que se activa un Fetiche.

La siguiente es una lista de ejemplos de Fetiches:

Ajorca de Nyx

Nivel uno, Gnosis 6

Este Fetiche, uno de los favoritos de los Ragabash, se parece a un brazalete de plata con glifos grabados que honran a Luna. Cuando se activa, permite al portador mezclarse con las sombras y merodear por la noche sin ser visto. Sólo los ojos traicionan al hombre lobo, pues brillan como Lunas llenas gemelas en la oscuridad. A diferencia del Amuleto: Sombra de Noche (ver pág. 229), el portador de la ajorca de Nyx no se convierte en una sombra, simplemente enmascara su presencia. Cuando se activa el Fetiche, gana cuatro dados adicionales a las reservas de Sigilo durante la noche.

Para crear una ajorca de Nyx se debe vincular un espíritu de noche u oscuridad a la pulsera.

Botín de la urraca

Nivel uno, Gnosis 5

Un botín de la urraca puede ser algo tan simple como una bolsa que se pueda cerrar, una cartera, un saco o un recipiente similar, que puede contener tres veces la capacidad habitual de una bolsa del mismo tamaño. Si se dedica, cuenta como un único objeto aunque esté lleno de otros Fetiches o incluso de objetos no dedicados. En las Formas Crinos, Hispo y Lupus aparece como una franja en el pelaje.

Por desgracia, no puede contener objetos complejos de la Tejedora, como pistolas u ordenadores, a menos que estos objetos estén rotos y no tengan utilidad o hayan sido dedicados de forma independiente.

Algunas variaciones de este Fetiche incluyen los maletines corporativos de los Moradores del Cristal, la bolsa de gimnasio de los Roehuesos y las bolsas medicinales de los Uktena. También existe una variante de nivel dos (el Morral de la Araña) que es capaz de llevar objetos de la Tejedora.

Para crear un botín de la urraca debe vincularse un espíritu de urraca o marsupial al recipiente.

Flauta de la armonía

Nivel uno, Gnosis 5

Tallada en nogal americano, esta pequeña flauta está decorada con multitud de plumas de pájaros cantores. Cuando se activa y se toca (lo que requiere una tirada de Interpretación), la flauta emite una melodía encantadora que despierta recuerdos de paz de tiempos pasados, cuando el mundo estaba intacto. Si una criatura agresiva escucha la canción, debe superar una tirada de Rabia o cesar en su lucha. Las criaturas sin Rabia no pueden resistirse a la música de la flauta. Los seres que escuchan el sonido siguen pudiendo defenderse si se les ataca. El efecto de la activación continúa mientras el hombre lobo siga tocando.

Para crear una flauta de la armonía se debe vincular a un espíritu pájaro o a un espíritu de paz, calma o agua a la flauta.

Gafas de espejo

Nivel uno, Gnosis 7

Cuando se activa, estas gafas de sol de espejo producen una superficie reflectante en su interior, permitiendo a su portador caminar de lado con facilidad. La Celosía se considera dos puntos inferior a la normal.

Para crear unas gafas de espejo se debe vincular un elemental de cristal a las gafas de sol.

Pendiente de la verdad

Nivel uno, Gnosis 6

Cuando se activa, este pequeño pendiente dorado actúa como un detector de mentiras bastante fiable. Si se le miente al portador, el pendiente vibra suavemente. Todas las tiradas para tratar de engañar al hombre lobo a través del habla o el sonido se llevan a cabo con dificultad +3. El pendiente no previene contra los engaños visuales.

Para crear un pendiente de la verdad se debe vincular a un sirviente de Halcón a un pendiente dorado.

Piel de mono

Nivel uno, Gnosis 6

Este Fetiche un tanto espantoso resulta, sin embargo, de gran utilidad para los Garou Metis y Lupus que necesitan ocultar su verdadera naturaleza. Cuando se activa, el Fetiche (que toma la forma de un pedazo de piel de mono o de humano con un glifo tatuado) hace que el hombre lobo no sufra daño especial por la plata en Forma Homínido y también hace que el Garou sea incapaz de regenerarse en esta Forma, como si hubiera nacido Homínido. Una activación dura un día completo.

Para crear una piel de mono, debe vincularse un espíritu Ancestro Homínido a la piel.

Buscador de espíritus

Nivel dos, Gnosis 5

Este Fetiche es un cabello humano suspendido de un lingote de hierro. Cuando el portador activa el Fetiche y se concentra en un espíritu específico, el lingote tira en esa dirección. Este Fetiche *sólo* funciona para rastrear espíritus.

Para crear un buscador de espíritus se debe vincular al lingote un espíritu depredador o un espíritu que tenga el Encantamiento Rastrear.

Copa del alicornio

Nivel dos, Gnosis 6

Se dice que las más antiguas de estas labradas y recargadas copas, legadas de generación en generación por los antiguos clanes europeos, están hechas de cuerno de unicornio, aunque la verdad de esto se desconoce. Esta copa neutraliza cualquier sustancia dañina que se vierta en ella. Con una tirada de Gnosis contra la Inteligencia + Ciencias del envenenador, quien sujete la copa puede



incluso reconocer el tipo de veneno por los cambios en el brillo o el color de la misma.

Para crear una copa del alicornio se debe vincular un espíritu de curación, de serpiente o de oso a la copa.

Daga de retribución

Nivel dos, Gnosis 5

Este particular Fetiche, una fea daga de hierro, fue concebida como una forma de rastrear posesiones robadas y al ladrón responsable. El hombre lobo se concentra en el objeto perdido mientras sujeta la daga; el arma tira suavemente en la dirección en que se encuentra el objeto hasta que el Garou lo reclama. Si el dueño del Fetiche conoce la cara o el nombre del ladrón, puede usar la daga para localizar también a éste. El Fetiche se trata como un cuchillo en combate (daño Fuerza, dificultad 4); el daño puede ser letal o agravado a discreción del Garou.

Para crear una daga de retribución, un hombre lobo debe vincular un espíritu de venganza a la daga.

Ladrón de sueños

Nivel dos, Gnosis 5

Un ladrón de sueños o Gema Quimérica es una gema multicolor que puede extraer y proyectar los sueños ajenos. La gema se coloca cerca del objetivo cuando éste duerme y, cuando se activa, permite al usuario ver los sueños del objetivo, reproducidos en las profundidades de la piedra.

Para crear una Gema Quimérica se debe vincular un espíritu de sueño o uno de la prole de Cuco a la piedra.

Piel de camaleón

Nivel dos, Gnosis 7

Los Garou que necesitan actuar con discreción y permanecer ocultos suelen utilizar este Fetiche. Generalmente tiene forma de cinturón o diadema y permite que el pelaje del Garou se funda con su entorno. La piel de camaleón es más efectiva en la naturaleza y otros lugares con mucha vegetación silvestre, pero algunos Moradores del Cristal tienen Fetiches que armonizan fácilmente con su entorno urbano de cristal, acero y hormigón. Cuando se activa, este Fetiche funciona como el Don Camuflaje de los Wendigo, salvo que el Poder es efectivo en cualquier entorno con el que se sintonice el Fetiche.

Naturalmente, debe vincularse un espíritu camaleón a este Fetiche para poder crearlo. Probablemente el espíritu camaleón sea más fácil de persuadir si la piel es de otro lagarto que no sea un camaleón o, de hecho, de otro tipo de animal completamente distinto.

Ala de perdiz

Nivel tres Gnosis 7

Este Fetiche está hecho a partir del ala de una perdiz, con sus plumas intactas y blancas como la nieve. Tiene un anillo dorado sujeto a la articulación del ala y cuelga de una larga cadena dorada. Para activar el Fetiche, un hombre lobo debe concentrarse en un recuerdo que desee olvidar y entonces gira tres veces el ala de perdiz en torno a sí mismo en el sentido contrario de las agujas del reloj, dejando que las puntas de las plumas barran un círculo en el suelo a su alrededor. Los recuerdos de otro ser humano o Garou también se pueden barrer de la misma forma, arrastrando las plumas de la cadena en un círculo alrededor de éste. Este Fetiche rara vez se usa sobre un Garou y nunca debería utilizarse sin permiso, pero es muy útil para restaurar a humanos en Delirio a estados más tranquilos.

Para crear un ala de perdiz se debe vincular un espíritu de agua o de olvido al ala.

Carillón de santuario

Nivel tres, Gnosis 6

Cuando se activa, esta campana tubular en miniatura tintinea al viento. Ningún espíritu se puede materializar en 30 metros (100 pies) a la redonda a menos que se le invite a hacerlo. Este Fetiche normalmente protege Túmulos o los hogares de Parientes embarazadas. Una activación dura un día completo.

Para crear un Carillón de santuario se debe vincular un espíritu de protección o un espíritu tortuga a la campana tubular.

Daga colmillo

Nivel tres Gnosis 6

Estas dagas se tallan siempre a partir del diente o el colmillo de una gran bestia. Tras golpear a un oponente, el hombre lobo puede activar el arma, haciendo que "muerda" más profundamente en la herida. Esto duplica el número de éxitos de la tirada de daño, antes de la absorción. El daño es agravado.

Para crear una daga colmillo se debe vincular un espíritu serpiente o bien uno de guerra, dolor o muerte a la hoja.

D'siah

Nivel tres Gnosis 6

El d'siah, un cuchillo con una hoja de sílex curvada como un cuarto de Luna, es el arma distintiva de los Caminantes Silenciosos. Su afilado filo exterior se usa para ataques fulminantes, mientras que la punta puede usarse para acuchillar y rasgar en el contraataque. Debido a se que requiere habilidad y entrenamiento para usar correctamente este cuchillo, la dificultad para atacar con él es de 7. Inflige daño igual a Fuerza. El espíritu de guerra vinculado a la hoja, normalmente uno de la prole de Cobra, es algo más sagaz que los espíritus habitualmente vinculados a los klaives: un d'siah hace daño agravado sólo a las criaturas manchadas por el Wyrm (usa las mismas directrices que con el Don Sentir al Wyrm) y a cualquier tipo de espíritu.

Además, tras un golpe con éxito, el Caminante puede activar el d'siah para que drene un punto de Gnosis de su

oponente (o un punto de Esencia si se trata de un espíritu). Dado que esto requiere una tirada de Gnosis, el hombre lobo no puede usar esta habilidad del cuchillo el mismo turno que gasta Rabia para realizar acciones adicionales.

La gran fortaleza del d'siah apunta a los mayores enemigos de los Caminantes: los vampiros egipcios y sus serpentinos secuaces. El espíritu cobra de la hoja arremete violentamente contra sus corruptos reflejos, infligiendo Fuerza +3 de daño agravado.

Látigo del Sol

Nivel tres, Gnosis 7

Este exótico Fetiche adopta la forma de un látigo con unas pequeñas pepitas de oro engarzadas a lo largo del mismo, compensado con una gran pepita en la punta. El glifo tribal del creador (u ocasionalmente su blasón familiar) se repuja en la base del mango. Cuando se activa, el arma brilla ligeramente y estalla con luz solar o llamas al entrar en contacto con un vampiro. El látigo hace Fuerza +4 de daño agravado contra vampiros y Fuerza +1 de daño letal contra todo lo demás. En cualquier caso, la dificultad para golpear es de 7.

Para crear un látigo del Sol se debe vincular un espíritu de llama o de luz solar al látigo.

Máscara de la bestia

Nivel tres, Gnosis 8

Este Fetiche adopta la forma de una máscara esculpida que representa un animal. Al ponérsela y activarla, el hombre lobo asume la forma del animal representado en ella. El personaje obtiene todas las características del animal (vuelo, agallas, sentidos agudizados, etc.) pero no puede usar sus poderes regenerativos ni cambiar a otra Forma hasta que se quite la máscara.

Para crear una máscara de la bestia se debe vincular a la máscara un espíritu animal apropiado.

Piel de Perdición

Nivel tres, Gnosis 7

Este pequeño trozo de una Perdición está cuidadosamente envuelto en tela y se porta como un amuleto. Cuando se activa, hace que todos los espíritus malevolentes reaccionen al portador como si fuese un alma afín, como si fuese un lobo con piel de Perdición. Si el portador emprende cualquier acción contra sus "compañeras" Perdiciones, el disfraz desaparece inmediatamente. Estos Fetiches no pueden engañar a los Incarna o espíritus más poderosos.

Para crear una piel de Perdición se debe vincular un espíritu loro o sinsonte a la piel.

Silbato del viento

Nivel tres, Gnosis 5

Un único y largo soplido de este silbato invocará un viento helado y cargado de nieve. Cubrirá las huellas del hombre lobo que use el silbato y de su manada si es el caso. También helará los huesos de cualquier perseguidor. Este efecto resta un dado en cada tirada mientras continúen persiguiendo al dueño del silbato de viento. Los efectos duran una hora.

Para crear un Silbato de Viento se debe vincular a un elemental de viento a un silbato labrado a partir del hueso de un animal que muriese de frío durante los meses de invierno.

Velo de Febe

Nivel tres, Gnosis 7

Este Fetiche es un pequeño colgante dorado con forma de media Luna. Estos Fetiches suelen llevarse alrededor del cuello bien sujetos con una fuerte correa de cuero. Por la noche, cuando se activa el colgante, el portador se desvanece por completo durante un minuto por éxito. Ni las criaturas mundanas ni los espíritus o la tecnología pueden sentirlo de ninguna forma salvo por el tacto. El velo se mantiene hasta que el tiempo se acabe o el colgante sea retirado.

Para crear este Fetiche se debe vincular una Lúnula, un espíritu camaleón, un espíritu de ilusión o un espíritu de sombra al colgante.

Aplicación digital personal para la Umbra

Nivel cuatro, Gnosis 8

Los Moradores del Cristal tienen, en ocasiones, una compulsión para crear objetos que podrían ser descritas como "simpáticos", y muchos argumentarían que la ADPU [N.d.T.: PUDA en inglés] encaja más o menos en esa categoría. Eso es porque la mayoría de la gente no ha sido objetivo del devastador despliegue de fuerzas que la ADPU puede poner en marcha.

Efectivamente, la ADPU es una plataforma digital con un espíritu abeja vinculado a ella. En el pasado, este Fetiche tomaba la forma de una PDA o un portátil; las versiones modernas del Fetiche son, por lo general, *smartphones* o tabletas digitales. Este espíritu abeja crea una estructura de archivos en forma de colmena en un espacio umbral alrededor del aparato, la cual puede almacenar y organizar varios Ritos que no han sido completados y "ejecutarlos" más tarde. El Morador de Cristal simplemente tiene que usar la ADPU para "grabar" el Rito de alguna manera, como con una cámara. Cuando acaba, éste no surte ningún efecto, pero (si tiene éxito) se almacena en la ADPU y puede tener efecto después de hacer "clic" en la pantalla táctil en cualquier momento posterior. Cada activación puede ejecutar un Rito pero, si la tirada falla, éste se pierde. Si la tirada del Rito depende de factores externos, entonces todas las tiradas se hacen cuando aquél es ejecutado en vez de cuando se realiza por primera vez para almacenarlo.

Los siguientes Ritos funcionan con ADPU: Rito de Purificación, Rito de Contrición, Rito de Vinculación, Rito de la Piedra de Búsqueda, Rito del Talismán Dedicado, Rito de Transformación, Rito del Despertar Espiritual, Rito de Invocación, Voz del Chacal y Desgarro del Velo.

A discreción del Narrador, también pueden ser compatibles otros Ritos.

Todos los Ritos almacenados en la ADPU requieren algo de energía espiritual para ser preservados, la cual proviene del Morador de Cristal que lo utiliza y se materializa en un punto temporal de Gnosis. Esta Gnosis no se recupera de la forma habitual, sino que es devuelta en el momento en el que el Rito se ejecuta satisfactoriamente. Si la ejecución falla y el Rito se pierde, la Gnosis se va con él, pero puede recuperarse de la forma habitual.

Además de todo esto, la ADPU también funciona como un dispositivo digital normal.

Capa emplumada

Nivel cuatro, Gnosis 8

Al ser un Fetiche muy difícil de fabricar, dado que se necesitan miles de plumas de diferentes colores, pueden necesitarse años para crear una capa emplumada, pero el resultado final es espectacular no sólo en función sino también en forma. Hecha adecuadamente, la capa muestra un resplandeciente despliegue de colores y patrones, y se dice que mirar una durante tres días sin distraerse hace posible ver el camino mismo de la vida en los patrones de las plumas. Esto puede o no ser cierto, pero lo que sí es seguro es el efecto espectacular que el Fetiche otorga: quien la viste puede volar.

Al activarlo, el portador puede alzarse sobre el suelo y viajar horizontalmente a una velocidad equivalente a su velocidad de carrera de manera indefinida. No obstante, el vuelo no es perfecto. El portador no puede viajar horizontalmente y verticalmente a la vez, y el viaje vertical es considerablemente más lento, al avanzar a velocidad de paso. Por último, esta experiencia causa un gran estrés al cuerpo. Por cada diez minutos de vuelo, el jugador debe tirar Resistencia + Atletismo (dificultad 5). Si la tirada falla, el dolor por el estrés se vuelve demasiado intenso y el portador necesita aterrizar y descansar.

La capa emplumada es una capa larga que permanece enrollada alrededor del cuerpo, incluso durante el vuelo, y está vinculada a un espíritu pájaro.

Cordón intacto

Nivel cuatro, Gnosis 6

Este Fetiche parece ser un largo cordón de cáñamo anudado y trenzado en elaborados patrones. La longitud varía, pero normalmente bastará para hacer colgantes, cinturones, etc., para una manada entera.

Cuando el líder de la manada lo desee, puede gastar un punto de Gnosis y compartir una de sus capacidades, como un Don o una Habilidad, con cualquier miembro de la manada. Sólo puede compartirlo con tantos miembros de la manada como Gnosis tenga en ese momento. Uno de los usos de este Fetiche es compartir capacidades; otro es ayudar a miembros de la manada dándoles la Rabia o Gnosis del líder. Los efectos duran una escena.

Para crear un cordón intacto se debe vincular un espíritu de unidad (como el espíritu de una bandada de pájaros) al cordón.

Klaive

Nivel cuatro, Gnosis 6

Los klaives, armas distintivas de la Nación Garou, son dagas Fetiche con un particular diseño, hechas para ser usadas con igual facilidad en Forma Homínido, Glabro o Crinos. Los klaives son armas excepcionales hechas de la más pura plata, atesoradas y legadas de un héroe a otro. Un hombre lobo que porte un klaive pierde un punto de su puntuación efectiva de Gnosis debido a la plata. Normalmente, se vincula un espíritu de guerra al klaive, lo que permite infligir daño agravado incluso a los enemigos no Garou.

Empuñar un klaive contra otro hombre lobo se considera una acción grave, ya que los duelos con klaive casi siempre son a muerte. No obstante, este tipo de duelos siempre han sido peligrosamente comunes y esta práctica no da muestras de moderarse ni siquiera en los Días Finales. Los Ancianos se quejan de que muchos de estos artefactos sagrados están en manos de jóvenes imprudentes prestos a usarlos en tareas mundanas o para derramar sangre de Parientes; los hombres lobo jóvenes argumentan que muchos klaives se mantienen ocultos para los rituales y las grandes misiones, cuando se les podría dar mejor uso contra los Danzantes de la Espiral Negra y otros enemigos.

La dificultad para atacar con un klaive es de 6 e inflige Fuerza +2 de daño agravado. Los hombres lobo no pueden absorber este daño a menos que estén en su Forma de Raza.

Labrys de Ismene

Nivel cuatro, Gnosis 7

Una labrys de Ismene es una inmensa hacha de guerra de doble hoja dedicada a Ismene, la Gorgona de la batalla. Es un arma distintiva de las Furias Negras y está diseñada para blandirse a dos manos, pero puede ser usada de forma efectiva con una mano por cualquiera con Fuerza 6 o superior. Los ataques realizados con la labrys tienen dificultad 7 y hacen daño agravado de Fuerza +4. Activar este Fetiche concede acceso al Don Espíritu de la Refriega durante el resto de la escena. Ningún Garou varón podrá activar el Fetiche, sea cual sea su Tribu.

Para crear una labrys de Ismene se debe vincular un espíritu de guerra a la labrys.

Martillo de hierro

Nivel cuatro, Gnosis 5

Estos martillos de una mano, versiones menores del poderoso Martillo del Jarl, son poderosos Fetiches de guerra por derecho propio y las armas predilectas de la Camada de Fenris. Forjado con una aleación de hierro y plata, un martillo de hierro inflige un daño agravado de Fuerza +2; un Garou puede absorber estas heridas, ya que el hierro sobrepasa la plata contenida. Un hombre lobo puede arrojar el martillo de hierro a 10 metros o yardas por cada punto de Fuerza; el martillo vuelve a la mano de su legítimo dueño tras cada lanzamiento.

Para crear un martillo de hierro debe vincularse un espíritu de guerra a un poderoso martillo forjado con una aleación de hierro y plata.

Rompecabezas del mono

Nivel cuatro, Gnosis 6

Este talismán ambarino contiene un único cabello humano. Cuando se activa, hace que todos los humanos que vean al hombre lobo piensen que es un humano normal, sea cual sea la Forma que haya adoptado. Sin embargo, el Fetiche no enmascara sus acciones: arrancarle la garganta a alguien simplemente se convierte en el acto de un lunático caníbal en vez del de un hombre lobo. Los efectos de este Fetiche duran un día.

Para crear un rompecabezas del mono se debe vincular al talismán un fantasma, un espíritu de ilusión o un espíritu burlón.

Silbato espiritual

Nivel cuatro, Gnosis 8

Cuando se activa y se sopla, este silbato de marfil emite un chillido lastimero que causa gran dolor a todos los espíritus que se encuentren en el campo visual del hombre lobo, que deben tirar Gnosis y superar la tirada de activación del Fetiche o se verán forzados a huir del grito. El poder del Fetiche es direccional: los espíritus que se encuentren detrás del hombre lobo no tienen que tirar Gnosis.

Para crear un silbato espiritual se debe vincular un espíritu de autillo, un espíritu de locura o un espíritu de discordia al silbato de marfil.

Gran Klaive

Nivel cinco, Gnosis 7

Estas poderosas hojas son los klaives de héroes legendarios. Portar una de estas impresionantes espadas de plata cuesta a un Garou dos puntos de su puntuación efectiva de Gnosis. Generalmente, un espíritu de guerra está vinculado al Gran Klaive, permitiéndole causar daño agravado a quienes no sean Garou.

Los Grandes Klaives son muy raros y normalmente están ligados a linajes Garou específicos, especialmente entre los Colmillos Plateados, Fianna y Señores de la Sombra. Aparte del habitual espíritu de guerra, también suele estar vinculado al Gran Klaive un segundo espíritu (como un espíritu fuego que podría añadir dados adicionales a la absorción contra el fuego mientras el klaive esté activado o un espíritu Ancestro que podría conceder puntos adicionales en una Habilidad como Ocultismo o Supervivencia). Al espíritu secundario rara vez le importa compartir el Fetiche con otro, ya que los Grandes Klaives son la cúspide del honor a ojos de los guerreros de Gaia.

La dificultad para atacar con un Gran Klaive es 7 e inflige un daño de Fuerza +3. Los hombres lobo no pueden absorber este daño salvo en su forma de Raza.

Los hombres lobo que poseen un Gran Klaive, especialmente los jóvenes, atraen la atención de los poderosos. Los Ancianos a menudo cuestionan la audacia de un joven que se atreve a llevar un arma tan sagrada, mientras que sus compañeros pueden codiciar el poder y la atención que conllevan.

Martillo del Jarl

Nivel cinco, Gnosis 6

Estos poderosos martillos a dos manos son el culmen de la artesanía de la Camada. Como los Martillos de Hierro menores, están forjados en una aleación de hierro y plata y templados en la sangre de enemigos recién asesinados; sin embargo, la Camada une espíritus de guerra y plata por igual en su interior. Cada martillo inflige un daño agravado de Fuerza +3; el daño cuenta como daño de plata y por lo tanto los Garou no pueden absorberlo. Solamente los hombres lobo pueden lanzar un arma semejante con precisión, y sólo a una distancia de 5 metros o yardas por cada punto de Fuerza. Cuando un golpe con un Martillo del Jarl mata a un objetivo, el martillo resuena con un poderoso trueno, anunciando a amigos y enemigos por igual que otro enemigo de la Camada de Fenris ha caído.

Hay siete de estos martillos; algunos los blanden poderosos Jarl, mientras que al menos uno se ha perdido. Cada uno tiene nombre propio y un poder secundario:

- Triturador-de-Forjas llamea cuando se activa e inflige un nivel de Salud adicional de daño por fuego con cada golpe.
- Diente-Moledor puede reducir cualquier piedra a polvo, destruyendo 30 litros de volumen (un pie cúbico) de piedra u hormigón con cada golpe.
- Cazador-de-Lanzas vuela tres veces más lejos que sus hermanos cuando se lanza y el lanzador nunca sufre penalizaciones por alcance.
- Devorador-de-Trolls pulveriza el hueso y aplasta la armadura; los oponentes pierden un dado en todas las reservas de absorción para resistir su daño.
- Brazo-Brillante resplandece con la luz del Sol y la Luna por igual; los oponentes que dependan de la vista para localizar a sus enemigos pierden dos dados de sus reservas cuando ataquen al portador.
- Garra-de-la-Arpía es fuerte contra la magia de los enemigos, concediendo a su portador tres dados adicionales a cualquier tirada de Fuerza de Voluntad para resistir Poderes de manipulación mental.
- Águila-del-Dolor deja heridas que palpitan con agonía; aquéllos heridos por el martillo sufren el doble de las penalizaciones habituales por heridas.

Piedras rúnicas

Nivel cinco, Gnosis 7

Runas adivinatorias, cartas de tarot, bolas de cristal, huesos de adivinación… este Fetiche tiene casi tantos nombres como formas. Cuando se activa, las runas muestran al lanzador una visión de lo que está por venir. El número de éxitos en la tirada determina el grado de veracidad de la visión y el Narrador debería calcular la dificultad basándose la complejidad de la lectura. Las visiones relacionadas con el Apocalipsis tienden a ser extremadamente complejas y difíciles de interpretar.

Para crear un Fetiche adivinatorio se debe vincular un espíritu de tiempo, sueño, enigmas o sabiduría a las herramientas.

Amuletos

Los Amuletos son versiones más simples de los Fetiches. Creados con el Rito de Vinculación, son más fáciles de producir, aunque tienen efectos más limitados. Como los Fetiches, los Amuletos son objetos que contienen espíritus. Se necesita una tirada de Gnosis para activarlos, pero no es necesario sintonizarlos. Sin embargo, los Amuletos sólo pueden usarse una vez. Después de cumplir los términos del pacto de vinculación, el espíritu del Amuleto se marcha y el objeto pierde su poder.

Mientras que forzar una vinculación a un Fetiche se considera una afrenta a todo el mundo espiritual, los hombres lobo consideran aceptable la vinculación agresiva a un Amuleto, pues la unión es sólo temporal.



El valor de Gnosis de un Amuleto es igual a la Gnosis del espíritu vinculado. Se puede crear un Amuleto del mismo tipo por cada éxito por encima del primero en la tirada del Rito de Vinculación. Por ejemplo, tres éxitos permiten crear tres flechas de Perdición. Suelen vincularse Gaflinos para crear Amuletos; los espíritus más poderosos hacen la creación de múltiples Amuletos más fácil, añadiendo dos o tres Amuletos adicionales al número total generado. Los Amuletos duran hasta que se usan.

La siguiente es una lista de Amuletos de ejemplo:

Aliento de Gaia

Gnosis 5

Cuando se rompe esta pequeña calabaza seca y se esparce el polvo sobre una herida abierta, el Amuleto cura hasta cuatro niveles de daño (incluso daño agravado).

Para crear un aliento de Gaia se debe vincular un espíritu de curación a una calabaza decorada con un glifo.

Brillo de la Luna

Gnosis 8

Este Amuleto es un único rayo de Luna atrapado en un pequeño cristal. El portador puede activar esta bendición de Luna cuando se embarca en un viaje umbral. Mientras se lleve de forma continuada, el viaje debería ser seguro. El cristal se hace añicos una vez que el Garou llega a su destino. Este Amuleto únicamente evita el peligro accidental y no tiene poder para proteger de enemigos que estén buscando activamente al Garou, de las emboscadas ni de las repercusiones de acciones estúpidas como insultar a poderosos espíritus en sus hogares.

Sólo una Lúnula puede dar poder a un Amuleto de brillo de la Luna.

Escama del Wyrm

Gnosis 8

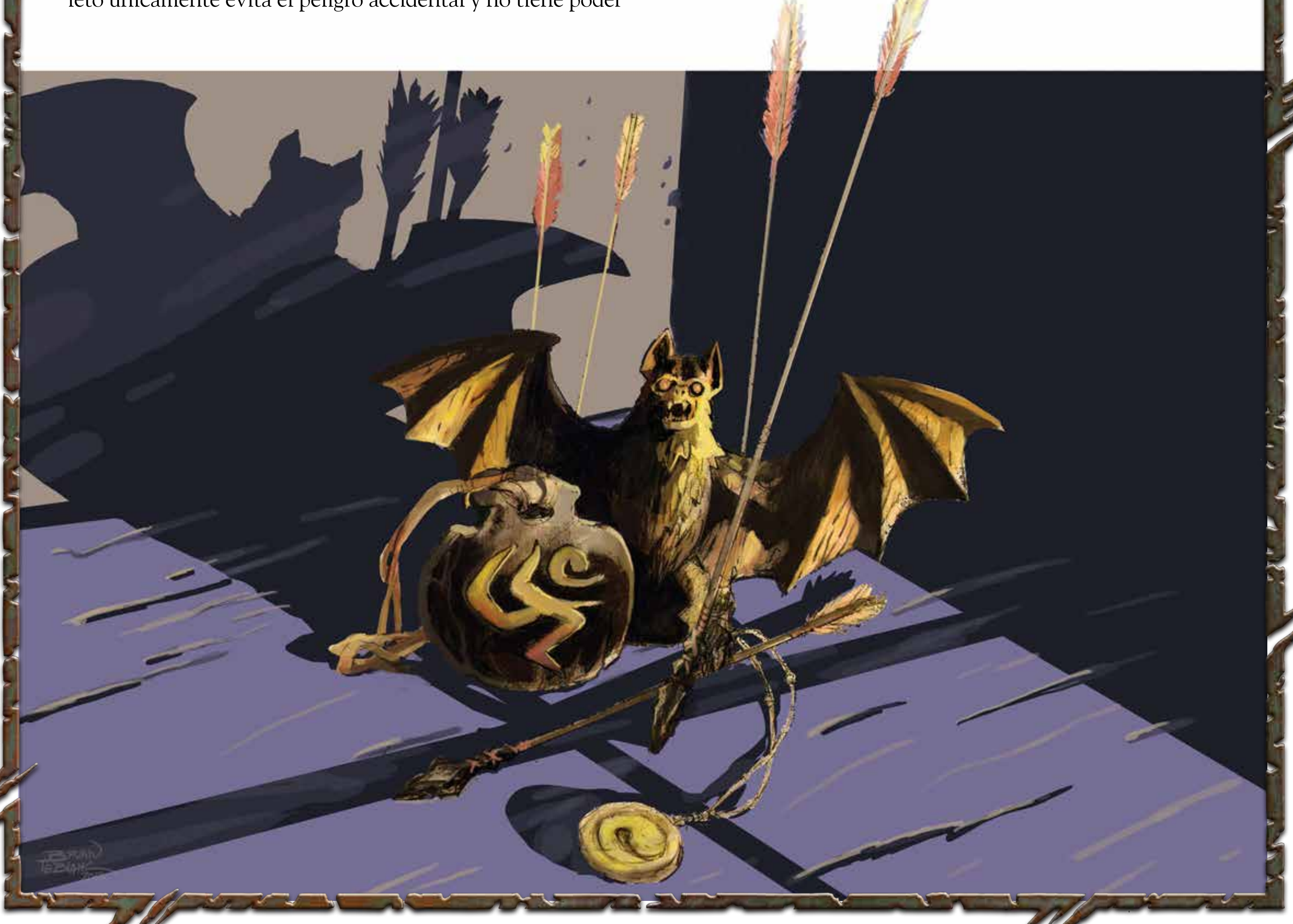
Este sello otorga cierta protección contra el poder del Wyrm. Los sirvientes del Wyrm revierten a sus verdaderas formas si el sello se activa en su presencia. Algunos creen que esta acción alerta al Wyrm de la existencia del sello pero, en cualquier caso, éste arde con un fuego verde justo después de usarlo y queda totalmente incinerado.

Para crear una escama del Wyrm debe vincularse un espíritu del Wyrm al sello.

Esnórquel de viento

Gnosis 3

Si un Garou necesita bucear, cavar bajo la tierra o aventurarse en cualquier sitio donde normalmente no podría respirar, puede usar este peculiar Amuleto. Encajando el final del tubo en su boca o morro, el hombre lobo puede tomar suficiente aire a través de él para mantenerse vivo y avanzar en su viaje durante el tiempo que sea necesario. El tubo no



necesita emerger hasta la superficie para funcionar. El espíritu se marcha cuando el Garou se quita el tubo de la boca.

Para crear un esnórquel de viento se debe vincular un elemental de aire a un junco flexible y hueco o a un asta.

Espías quirópteros

Gnosis 6

Estos Amuletos de los Señores de la Sombra parecen figuritas de murciélagos de madera que cobran vida cuando se activan. Los espías quirópteros pueden servir como exploradores, espías o distracciones durante un máximo de doce horas. Cuando completan sus tareas, se convierten en serrín.

Existen Amuletos parecidos entre las demás Tribus: los Caminantes Silenciosos tienen escarabajos de arcilla, los Hijos de Gaia usan palomas de porcelana y los Moradores del Cristal pequeños insectos de metal.

Para crear un Espía Quiróptero se debe vincular un espíritu de murciélago a la talla.

Flechas de Perdición

Gnosis 4

Estas flechas con cabeza de obsidiana buscan infaliblemente Perdiciones, sean o no visibles. Impactan en las Perdiciones automáticamente e infligen tres dados de daño agravado. El mordisco de una flecha de Perdición es tan doloroso que no hay Perdición que pueda resistir aullar de agonía. En ocasiones, los espíritus del Wyrm pueden sentir la presencia de estos Amuletos y tal vez no esperen a que el arquero les dispare antes de atacar.

Para crear una flecha de Perdición se debe unir un espíritu de guerra, aire o dolor a la flecha.

Polvo de muerte

Gnosis 6

Esta pequeña jarra de polvo permite al Garou comunicarse con el espíritu de un cadáver. Cuando se abre, se activa y se esparce sobre el cuerpo inerte de una criatura recientemente fallecida (en el mismo día).

Para crear polvo de muerte se debe vincular un espíritu de muerte, comunicación o adivinación a la jarra.

Signo lunar

Gnosis 5

Este pequeño sello de cera lleva el signo de la Luna llena. Cuando se activa y se lanza ante cualquier hombre lobo, el jugador de éste debe tener éxito en una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) o el personaje cambia inmediatamente a su Forma Lupus. Este Amuleto funciona con los Danzantes de la Espiral Negra y con otros Fera por igual, haciéndolos cambiar a su Forma animal.

Para crear un signo lunar se debe vincular una Lúnula, un espíritu del Kaos o un espíritu lobo al sello.

Sombra de noche

Gnosis 5

Este Amuleto es destilado a partir de la misma esencia de la noche. Cuando se bebe de un trago, 30 mililitros (una onza líquida) de este líquido convierten el cuerpo del bebedor en una sombra, haciéndolo prácticamente invisible en la oscuridad. Sólo un observador que esté buscando activamente al usuario puede hacer una tirada para avistarlo. Este efecto dura sólo una hora.

Para crear una sombra de noche se debe vincular un espíritu de sombra u oscuridad al vial.


RON SPENCER 12



Todos los juegos necesitan reglas de algún tipo y **Hombre Lobo** no es una excepción. Las reglas existen para garantizar una sensación de equidad entre todos los participantes. Cuando dos Garou interactúan con el mundo que los rodea, las reglas aseguran que lo hagan en igualdad de condiciones, aunque sus posibilidades de éxito dependen de los Rasgos de cada personaje y de las circunstancias en que se encuentren.

Las reglas de **Hombre Lobo** tienen un núcleo simple, pero poseen un sinfín de variaciones dependiendo de la historia. A lo largo del libro se presentan otras permutaciones, pero todo se construye a partir de las reglas básicas que se detallan en este capítulo. Cuando las hayas asimilado, el resto vendrá de forma natural.

La regla de oro

Han pasado veinte años y algunas cosas nunca cambian. La regla de oro sigue siendo la más importante del juego: *las reglas son lo que tú haces de ellas*. Tanto si estás dirigiendo una larga crónica llena de tensas negociaciones y furiosa acción en el Amazonas, como si diriges una negociación política casi sin dados entre las Razas Cambiantes de África en la que cada jugador es representante de una Raza afectada, si las reglas interfieren en el desarrollo de tu partida, *cámbialas*. Nada en este libro es más importante que la historia que está teniendo lugar en torno a tu mesa. El Narrador y los jugadores deberían determinar juntos lo que mejor se ajusta a la partida que están jugando, y tú eres libre de utilizar, alterar, abusar de estas reglas o ignorarlas a tu antojo para conseguir esa meta. Si sabes que algo no funciona bien pero no sabes por dónde empezar a cambiarlo, hay un gran número de comunidades de fans a tan sólo una búsqueda en Internet de distancia; allí encontrarás gente que disfruta trasteando con las reglas hasta conseguir los resultados que quieren.

Lanzar dados

Hombre Lobo pone el éxito y el fracaso de la mayoría de las acciones en manos de la suerte y el destino. Específicamente, los agentes de la suerte son un puñado de dados de 10 caras. Puedes encontrarlos en la mayoría de tiendas de juegos, comprarlos en tiendas *online* o simular la experiencia con *software* de lanzamiento de dados (incluyendo una serie de excelentes aplicaciones para móviles). El Narrador necesitará algunos dados, al igual que los jugadores; mientras que los jugadores pueden compartirlos, el Narrador los necesita para hacer tiradas en secreto. Tanto los jugadores como el Narrador deberían tener al menos 10 dados cada uno para empezar.

Tiras los dados cada vez que el Narrador cree que hay una posibilidad de que tu personaje pueda fallar o que el

resultado de una acción sea dudoso. El número de dados que tiras está directamente relacionado con los puntos fuertes y débiles de tu personaje, por lo que sus Rasgos afectan directamente a sus probabilidades de éxito. Los dados dan sensación de azar o destino a cualquier situación que requiera una tirada, pero lo hacen de manera objetiva para todo el mundo. Los Rasgos de un personaje afectan a sus posibilidades de éxito, pero todos los jugadores tienen la posibilidad de tener éxito en las acciones de su personaje o fallar de manera interesante.

La última palabra es muy importante. Si el fallo es una opción (como lo es cuando los dados entran en juego), entonces las consecuencias de éste deberían ser tan importantes para la historia como las consecuencias del éxito. Si el fallo es posible, pero fundamentalmente aburrido (por ejemplo, se traduce en que el personaje invierta más tiempo en una situación en la que éste no es lo esencial) no te molestes en pedir una tirada. Tirar los dados ralentiza el ritmo de la partida. Aunque moderar el ritmo es una buena técnica dentro de las herramientas del Narrador, tirar los dados para alterar el flujo de eventos es una mala idea. Si una tirada de dados no tiene consecuencias interesantes tanto para el éxito como para el fallo, no tiene mucho sentido pedir una.

Considera estas situaciones:

La manada irrumpe en la oficina de un oficial de Magadon cuya computadora contiene una pista vital sobre dónde deberían atacar los personajes a continuación: De inicio, el Narrador puede solicitar una tirada de Inteligencia + Informática para encontrar la pista, pero es una mala idea. Fallar esa tirada supondría un alto en la historia. Todo lo que se consigue es mantener a los personajes a la espera o dejarlos sin ninguna idea sobre adónde dirigirse a continuación, y eso no desemboca en una partida interesante. Es mucho mejor para el Narrador darles la pista, pero permitir que una tirada con éxito de Inteligencia + Informática revele más información que la manada pueda usar en el próximo encuentro o una de Astucia + Investigación para buscar en la oficina información similar. Eso no significa que la pista de la computadora no sea la recompensa a una acción con éxito, sino que para empezar esa acción no tiene lugar en la computadora: la manada tiene que abrirse camino hasta la oficina, ya sea engañando a la secretaria, irrumpiendo o colándose ante las narices de la seguridad umbral. Una vez dentro, la pista ya es una recompensa en sí misma.

La manada se enfrenta a otra manada de hombres lobo: Saca los dados. Incluso si la otra manada es significativamente más débil (o fuerte) que los personajes, el enajenado ímpetu de un combate nunca tiene un resultado o ritmo predeterminado. Los dados añaden riesgo para ambos bandos, pues un jugador no puede estar seguro de si su objetivo sobrevivirá y contraatacará. Los miembros de la manada son los protagonistas, pero eso no significa que tengan inmunidad en la historia: aún pueden fallar, resultar heridos o morir. Los dados añaden la posibilidad de que eso pase para que así nadie se haga la idea de que el Narrador está para fastidiar a la manada. Queda en manos de la suerte si los jugadores se regocijarán en una sangrienta gloria o si verán sus propias entrañas desparramarse por el suelo.

La manada se enzarza en tensas negociaciones con un espíritu poderoso: Esto casi seguro que será una acción extendida y enfrentada. Aquí, los dados determinan dos cosas: en primer lugar, lo bien que se las arreglan en las negociaciones. ¿El espíritu se sale con la suya o la manada lo intimida para que cumpla? En segundo lugar, los dados te indican cuánto duran las negociaciones. ¿Se dan cuenta a tiempo los hombres lobo de que tienen las de perder o se ven atrapados en una conversación durante días? Ésta también es una situación en la que la interpretación puede afectar a los dados. Si un personaje da un discurso particularmente notable dirigido con precisión a las inquietudes del espíritu, el Narrador debe representar eso en las reglas añadiendo éxitos al total de los personajes o sustituyendo por completo algunas tiradas.

Acciones

En el transcurso de la partida, tu personaje hará muchas cosas. La mayor parte del tiempo esas cosas son bastante simples, por lo que no requieren una tirada, como caminar por la calle o leer las noticias en su *smartphone*. Las *acciones*, por el contrario, son todo aquello que puede producir un resultado interesante en relación a la dirección que toma la historia. Utilizar un Don, apuñalar "por accidente" a un contrincante con tu klaive, esconderte mientras observas cómo dos miembros de tu manada rompen la Letanía, perseguir una manada rival por los tejados: todo esto son acciones, y su éxito o fracaso alterará el resultado de la historia. Normalmente, se tarda un turno en completar una acción.

En la mayoría de los casos, no se necesita una acción para que tu personaje hable. A menos que estés intentando utilizar de forma activa Habilidades como Expresión o Liderazgo, hablar suele considerarse gratuito en términos de mecánica del juego. El Narrador puede decidir otra cosa, pero el juego intenta no limitar la conversación entre personajes. Algunas manadas poseen espíritus Tótem que permiten la comunicación instantánea entre sus miembros, liberándolos así de la necesidad de estar físicamente presentes para hablar unos con otros.

Intentar una acción es bastante simple. Dile al Narrador qué es lo que quieres que haga tu personaje y cómo va a hacerlo. La mayoría de las cosas que tu personaje intenta son lo suficientemente simples como para que supongan un éxito automático. Cuando el Narrador tenga una duda razonable sobre si tendrás éxito o fallarás, y tenga preparadas posibilidades interesantes para ambos casos, habrás de tirar los dados para determinar el resultado.

Si sólo necesitas un éxito para llevar a cabo una acción, esa acción en cuestión se denomina acción sencilla. Las acciones que requieren más éxitos o períodos de tiempo más largos para llevarse a cabo se denominan acciones extendidas. Para más información sobre las acciones extendidas, ver pág. 237.

Acciones reflejas

A veces no supone un gasto apreciable de tiempo llevar a cabo una acción relevante. Las reacciones instintivas ocurren mientras tu personaje está actuando. Dichas acciones se denominan acciones reflejas, y llevar una a cabo puede romper la secuencia normal de resolución de acciones. Un jugador no tiene que "realizar una acción" como se describía antes para llevar a cabo una acción refleja. Tu personaje puede hacerla siempre que se le presente la oportunidad, y también llevar a cabo su acción normal, sin ninguna penalización.

Absorber daño de un ataque no supone un gasto apreciable de tiempo, por ejemplo. Gastar un punto de Rabia para adoptar otra Forma lleva menos de un segundo; no requiere una tirada de dados y tu personaje puede hacerlo mientras se concentra en otra cosa, como destripar al Fomor que le arrancó un brazo a su compañero de manada.

Para llevar a cabo una acción refleja, normalmente el personaje debe estar consciente y así poder decidir realizar la acción (aunque no siempre: los personajes siguen absorbiendo daño estando inconscientes, por ejemplo). A menos que se especifique lo contrario, un personaje puede llevar a cabo tantas acciones reflejas como quiera, y éstas no le impiden realizar otras en el mismo turno.

Puntuaciones

La habilidad de un personaje para afectar a la historia es una combinación de su personalidad y sus Rasgos y, mientras que su personalidad depende por completo del jugador, son sus Rasgos los que entran en juego cada vez que hace su aparición la suerte. Cada Rasgo se describe mediante una puntuación de 1 a 5 (por lo general), representando este valor el número de "puntos" que el personaje posee en un determinado Rasgo. Un punto en un Rasgo supone que apenas se es competente, mientras que 5 puntos suponen que se está en la cumbre del potencial humano. Para la mayoría de las personas, los Rasgos van de 1 a 3. Tener 4 puntos indica un nivel excepcional de habilidad, mientras que tener 5 puntos pocas veces tiene parangón entre humanos; los hombres lobo pueden sobrepasar las limitaciones humanas Cambiando a Formas poderosas y salvajes. También es posible tener cero puntos en un Rasgo, lo que representa una habilidad que el personaje no ha aprendido. Existen excepciones: un Metis puede tener una deformidad que reduzca su Rasgo Apariencia a 0, mientras que un humano normal tiene un Rasgo Gnosis de 0.

0	Pésimo
•	Pobre
••	Corriente
•••	Bueno
••••	Excepcional
•••••	Magnífico

Reserva de dados

Cuando tiras los dados, lanzas uno por cada punto que el personaje tenga en un Rasgo. Por ejemplo, si tu personaje está intentando recordar un número de matrícula y tiene tres puntos en Inteligencia, tirarás tres dados. Sin embargo, es muy raro hacer una tirada sólo con un Atributo. El potencial en bruto se ve modificado por la habilidad, por lo que la mayoría de las tiradas combinan los puntos de un Atributo con los de una Habilidad apropiada para la acción.

Por ejemplo, tu personaje inventa una elaborada mentira para convencer a una manada de Garras Rojas para que deje en paz a una familia humana. El Narrador puede pedirte que tires Manipulación + Subterfugio: un Atributo más una Habilidad. Si tu personaje tiene tres puntos en Manipulación, usarás tres dados, más uno adicional por cada punto de Subterfugio (digamos dos puntos), por lo que tienes dos dados más. Por tanto, lanzas un total de cinco dados para ver si tu mentira es lo suficientemente convincente para que los Garras Rojas se la crean. El número total de dados lanzados en cualquier acción se llama *reserva de dados*. La mayor parte del tiempo calculas la reserva de dados para una única acción, aunque puedes modificarla para llevar a cabo múltiples acciones en un único turno (para más información, consulta "Acciones múltiples" más adelante).

Aunque la mayoría de las acciones combinan un Atributo y una Habilidad para formar una reserva de dados, algunas acciones requieren solamente un Atributo. Derribar una puerta es tarea únicamente del Atributo Fuerza, así que no se añade ninguna Habilidad a la reserva de dados.

Una reserva de dados no puede basarse en más de dos Rasgos. Además, si tu reserva de dados implica un Rasgo con una puntuación máxima de 10 (como Rabia o Fuerza de Voluntad), no puedes añadir ningún otro Rasgo a tu reserva de dados. Es imposible para un humano normal tener más de 10 dados en una reserva de dados. Por otra parte, los beneficios de los Tótems y las modificaciones de Atributos de las Formas de un hombre lobo a veces pueden ayudar a los Garou a sobrepasar las limitaciones de un simple mortal.

Acciones múltiples

A veces, un jugador quiere que su personaje realice más de una acción en un único turno, como escalar un árbol mientras permanece en silencio, o esquivar un ataque y clavar sus garras en el estómago de su enemigo. En estas situaciones, el jugador puede tirar por todas las acciones, pero cada una sufre una penalización.

Primero, el jugador declara cuántas acciones llevará a cabo su personaje en un turno, y determina cuál es la que posee una menor reserva de dados. Entonces debe distribuir ese número de dados entre las acciones como mejor crea, aunque cada acción debe tener asignado al menos un dado.

Ejemplo: *Stew quiere que su personaje, Mente-Despierta, le arranque los dientes de una patada al tipo que lo está amenazando, mientras utiliza su obvia superioridad*

física para acojonar a los matones que lo flanquean. El Morador del Cristal Philodox tiene Destreza 2, Pelea 3, Carisma 4 e Intimidación 3. La patada en la cabeza tiene una reserva de cinco de dados mientras que el intento de intimidación tiene siete. Cinco dados suponen la reserva más pequeña y Stew asigna tres de ellos para golpear al tipo y los dos restantes para asustar a sus amigos.

Algunas combinaciones de acciones son muy dispares y pueden sufrir un incremento de dificultad (ver más adelante) por encima de las limitaciones de una reserva de dados dividida. Programar un complejo virus informático mientras se evita el fuego enemigo no es algo que la mayoría de la gente pueda hacer. A discreción del Narrador, dividir algunas reservas de dados (especialmente cuando las dos acciones tienen duraciones de tiempo muy diferentes) puede ser simplemente imposible.

La Rabia hace de esta situación algo completamente diferente, ya que puede otorgar al Garou acciones adicionales en un único turno sin dividir una reserva de dados. Estas acciones adicionales no pueden dividirse.

Dificultades

No tiene sentido lanzar los dados a menos que sepas qué número estás buscando. El Narrador asigna a cada acción un *nivel de dificultad* apropiado y le dice al jugador cuál es. El nivel de dificultad siempre oscila entre 2 y 10 (normalmente de 3 a 9). Cada dado que tire un jugador cuyo resultado sea mayor o igual que el nivel de dificultad, se considera un *éxito*. Si el Narrador asigna una dificultad de 6 y tú sacas 5, 4, 8, 8, 2 y 6 habrás logrado tres éxitos. Cuantos más éxitos obtengas, mejor lo hará el personaje. Sólo necesitas un éxito para llevar a cabo una tarea, pero ese éxito es como mucho marginal. Si sacas tres o más éxitos, habrás triunfado por completo. Obtener cinco o más éxitos es un acontecimiento trascendental. Sacar un 10 en un dado es siempre un éxito, sin importar el nivel de dificultad.

Las siguientes tablas deberían darte una idea sobre cómo combinar dificultades y grados de éxito.

Obviamente, cuanto menor es la dificultad, más fácil es llevar a cabo la tarea y viceversa. La dificultad por defecto es 6, e indica que una acción no es ni sencilla ni imposible. Si el Narrador o el libro de reglas no te indican la dificultad de una tirada, asume que ésta es 6.

El Narrador tiene la última palabra en lo que respecta a niveles de dificultad. Si una tarea parece imposible, entonces la dificultad será mucho mayor. Si es absurdamente simple, la dificultad se encontrará en el punto más bajo del espectro. Las tareas extremadamente sencillas pueden requerir de una tirada de dificultad 3, pero esas dificultades deben ser muy escasas. Una tarea con dificultad 3 es tan simple que normalmente es mejor considerarla un éxito automático, pero a veces un fallo inesperado o un éxito extraordinario pueden hacer que la tirada valga la pena.

Con una dificultad 10, la curva de resultados no se comporta como lo hace con las dificultades más bajas. En prácticamente todos los casos, la posibilidad de fracasar se incrementa a medida que aumenta el número de dados, lo que hace *peor* tener más dados que una reserva más pequeña. Ten mucho cuidado al asignar una dificultad tan alta a una acción. Si quieres indicar que una acción es casi imposible, plantéate utilizar una dificultad 9 y exigir más de un éxito para llevarla a cabo.

Fallo

Si no sacas ningún éxito en tu tirada, tu personaje falla al intentar una acción. Yerra el tiro. No puede descifrar el código. Se olvidó del final del chiste. Aunque decepcionante, fallar no es tan malo como lo que podría pasar si obtuvieras un fracaso (ver más adelante).

Ejemplo: *El personaje de Laurel, Storm Delucian, está intentando seguir el rastro de un grupo de cazadores. El Narrador le dice que tire Percepción + Supervivencia (dificultad 7). Ella tira los dados y saca 4, 5, 3, 5, 6, 6:*

DIFICULTADES

Tres	Trivial (escudriñar un pequeño grupo en busca de una cara familiar).
Cuatro	Fácil (seguir un rastro de sangre por el olor).
Cinco	Sencillo (hostigar a una presa que es vieja o está enferma).
Seis	Estándar (disparar un arma).
Siete	Desafiante (descubrir un espíritu oculto).
Ocho	Difícil (convencer a un policía de que tu arma sin registrar no es asunto suyo).
Nueve	Extremadamente difícil (caminar por la cuerda floja).

GRADOS DE ÉXITO

Un éxito	Marginal (conseguir que una nevera rota siga funcionando hasta que llegue el técnico).
Dos éxitos	Moderado (hacer una manualidad fea pero útil).
Tres éxitos	Completo (arreglar algo para que esté como nuevo).
Cuatro éxitos	Excepcional (incrementar la eficiencia de tu coche en el proceso de reparación).
Cinco éxitos	Fenomenal (crear una obra maestra).

ningún éxito. Storm pierde el rastro de los humanos cerca de un río. Al intentar recuperar su olor… ¡entra de lleno por error en su campamento!

Narradores, tened en cuenta que un fallo es sólo eso: un fallo. El personaje no ha obtenido el resultado deseado. Eso es todo. En el ejemplo de arriba, Storm Delucian encuentra a los cazadores, pero ellos ya sabían que se acercaba. Un fallo al saltar de un edificio a otro puede hacer que el personaje quede colgado de la punta de los dedos o que aterrice torpemente en una escalera de incendios, pero si se cae de una altura de diez pisos directo al asfalto, más vale que el Narrador tenga otra manera de hacerlo progresar. A menos que las circunstancias sean extremas, un fallo no debería suponer un parón repentino en la historia.

Fracasos

Todo el mundo tiene días malos y los Garou no son una excepción. Además de un éxito o un fallo, una tirada también puede suponer un *fracaso*. Cuando sale un 1 en un dado, ese 1 cancela un éxito. Toma el dado con el 1 y cualquiera que tenga un éxito y apártalos. Haz lo mismo con cada 1 que salga en la tirada. Así, incluso las acciones aparentemente exitosas pueden verse reducidas a la nada.

A veces, el destino vigila al personaje para joderlo de verdad. Si no sacas ningún éxito en los dados y en alguno de ellos sale un 1, has fracasado en esa acción. Un sólo éxito puede cancelar un fracaso. Si sacas un éxito y siete 1 en la tirada, sigue siendo sólo un fallo. Los fracasos únicamente tienen lugar cuando no sacas ningún éxito.

Un fracaso es mucho peor que un fallo: es una desgracia dramáticamente apropiada, el peor de los resultados posibles en una acción que requiera de una tirada. Fracasar en una tirada de Sigilo cuando te cuelas en un edificio de oficinas significa activar las alarmas y hacer tanto ruido que el equipo de seguridad te esté esperando. Fracasar en una tirada de Armas de Fuego cuando tienes en el punto de mira a un concejal corrupto por el Wyrm supondrá que tu arma se encasquille. Si Storm hubiera fracasado en vez de fallar, se habría metido de lleno en una de las trampas de los cazadores y hubiera hecho suficiente ruido como para que el grupo entero apareciese arma en mano. El Narrador decide exactamente qué es lo que va mal: un fracaso puede producir un pequeño inconveniente o acabar siendo una catástrofe en toda regla.

Algunos Narradores pueden encontrarse con que los fracasos surgen con demasiada frecuencia para su gusto. La probabilidad dice que, en algún momento, toda la manada fracasará tirada tras tirada. En ese caso, el Narrador puede



elegir conceder a cada personaje una tarjeta de "Librarse del Fracaso": pueden elegir convertir uno de los fracasos de la sesión en un simple fallo. Esta regla ayuda a que los planes de la manada discurran con mayor suavidad cuando la mala suerte no juegue un papel tan importante. Por supuesto, tampoco pueden depender de que a sus enemigos se les ponga la suerte en contra.

Ejemplo: *Julia Firewall ha conseguido entrar en la cuenta de correo del senador. Buscando cualquier cosa que pueda usar contra él, ha encontrado la fecha del próximo encuentro con sus oscuros "partidarios", pero quiere sacar a escena algo más. Sean, interpretando a Julia, tira su Inteligencia + Informática (dificultad 7) para ver si es capaz de encontrar algo. La tirada es 8, 1, 3, 4, 4, 1, 9, 1. Los 1 cancelan todos los éxitos disponibles pero, gracias a que había algunos éxitos en la tirada, se considera sólo como un fallo. El Narrador determina que Julia no puede encontrar nada entre los mensajes automáticos y el* spam.

Decide intentar piratear directamente el equipo de su oficina. Eso supone otra tirada de Inteligencia + Informática, esta vez con una dificultad de 8. La tirada es 1, 3, 5, 7, 4, 3, 2, 7. No sólo es que Sean haya sacado un 1, sino que además no ha obtenido ningún éxito. El intento de pirateo es un fracaso. Julia no puede acceder al equipo y, mientras lo intenta, alerta a los administradores de la red del senador, que la rastrean hasta la cafetería desde donde está pirateando. Ahora el senador sabe que alguien va tras él y puede cotejar su cara con la de los clientes de la cafetería desde donde se realizó el pirateo.

El Narrador ha de ser creativo en lo que se refiere a los efectos de un fracaso. Es fácil fastidiar directamente al personaje: un Ahroun deja caer su klaive, o un hombre lobo que vaya a saltar de un edificio a otro calcula mal la distancia y consigue un encuentro íntimo con la gravedad. Normalmente, es más divertido si el fracaso es como una extraña casualidad que le complica las cosas al personaje sin fastidiarlo de forma directa. Puede que el duelista se corte con su propio klaive y el espíritu de su interior saboree su sangre. El saltador puede calcular mal el salto y pasarse de largo, aterrizando en una claraboya, atravesándola y cayendo al interior del último piso del edificio… por lo que ahora tiene que continuar la persecución mientras su presa corre por el tejado sobre su cabeza. Los fracasos deberían crear un nuevo giro dramático en la escena en la que ocurren. No tienen por qué ser auténticas meteduras de pata.

Éxito automático

Sabes hacerlo tan bien que podrías hacerlo dormido. Tu Garou tiene más entrenamiento en ese campo que tú. Así que, ¿por qué tendrías que tirar? Bien, pues no deberías. Todo lo que dinamice el juego y reduzca la distracción es bueno. Con ese fin, **Hombre Lobo** tiene un sencillo sistema de éxitos automáticos que te permite evitar las tiradas para las tareas que tu personaje encontraría cotidianas.

Si el número de dados en tu reserva es igual o mayor que el nivel de dificultad, tu personaje tiene éxito de forma automática. No se tira ningún dado. Este sistema no funciona con todas las tareas: si estás inmerso en un combate o en alguna otra situación tensa, como intentando escapar de un edificio en llamas, no puedes declarar un éxito automático. Además, un éxito automático es lo mismo que sacar un único éxito en la tirada. Para acciones básicas y rutinarias está bien. Si *quieres* tirar (si quieres intentar sacar más de un éxito) puedes hacerlo, aunque te arriesgas a fallar. No estás obligado a declarar un éxito automático si no quieres.

Puedes obtener un éxito automático en una tirada de otra forma: gastando un punto de Fuerza de Voluntad (ver pág. 147). Sólo puedes hacer esto una vez por turno y no demasiado a menudo, pero te garantiza que, cuando tires los dados, tendrás al menos un éxito… y ese éxito también cuenta a la hora de descartar los fracasos. Disponer de él es de mucha utilidad cuando las cosas se ponen feas.

Reintentar

Un fallo provoca más fallos, y el estrés lleva a más estrés. Si un personaje yerra en una acción, normalmente podrá intentarla de nuevo (después de todo, fallar al forzar una cerradura no implica que el personaje no pueda intentar forzarla de nuevo). Los Narradores pueden elegir elevar la dificultad de la tarea por cada fallo que cometa el personaje para representar el aumento de estrés éste que provoca. Si algo se intenta y se falla, el siguiente intento aumenta en uno la dificultad, el segundo intento la aumenta en dos y así sucesivamente, hasta que se vuelve casi imposible tener éxito.

Algunos ejemplos de cuándo usar esta regla son forzar una cerradura, piratear un sistema informático o interrogar a un prisionero. Si no puedes hacer girar los pernos, saltarte la seguridad o hacer que el "canario" al que estás interrogando cante a la primera, es muy probable que no seas capaz de tener éxito.

A veces, el Narrador no debería utilizar esta regla. Muchas situaciones son bastante estresantes desde un principio, por lo que las dificultades añadidas no vienen bien. Se espera que fallar al rajarle la garganta a un oponente, detectar una emboscada o rastrear a tu presa a través de enrevesados callejones sean situaciones estresantes. Estos fallos no llevan a la frustración o a fallar de forma automática futuros intentos, aunque a veces pueden requerir una tirada de Rabia.

Ejemplo: *Las tensiones están aumentando en el clan entre una prometedora manada de Wendigo y otra manada que los Wendigo consideran "demasiado europea" ya que consiste en Garou Fianna y Camada de Fenris. Los Ancianos del clan quieren que Flecha Embozada, una Furia Negra Philodox, se encargue de la situación antes de que ésta se vaya de las manos, como parte de su entrenamiento para convertirse en Captora de la Verdad. Ella concierta un encuentro entre ambas manadas, y es obvio que correrá la sangre a menos que haga algo pronto. Intenta calmar los ánimos sugiriendo que las dos manadas unan fuerzas para atacar una Colmena*

de la que ha oído hablar. El Narrador solicita una tirada de Carisma + Liderazgo (dificultad 7) para conseguir que las dos manadas se enfervoricen. Kate, la jugadora de Flecha Embozada, tira los dados pero falla. Los Wendigo creen que Flecha Embozada les está diciendo que necesitan a la otra manada al mando porque no son lo suficientemente buenos, mientras que la otra manada ve un intento muy descarado de hacer que trabajen juntos. Pensando con rapidez, Flecha Embozada sugiere que compitan: cada una debe llevar la cuenta de cuántos Engendros del Wyrm mata. De esa manera, ambas manadas pueden verse como iguales y rivales, pero con cierta utilidad. Con la tensión por las nubes, el Narrador le dice a Kate que esta vez la dificultad es 8.

Complicaciones

Las reglas previas son todo lo que necesitas saber para empezar a jugar a **Hombre Lobo**. Si tu crónica favorece la narración por encima de las tiradas de dados, estas reglas bastan para disfrutar con éxito de una partida. Pero no cubren todas las eventualidades; ¿qué pasa si tu personaje intenta algo y alguien trata de detenerlo? ¿Qué pasa si uno de los miembros de su manada quiere ayudarlo?

Lo que viene a continuación son reglas que ayudan a pensar varias formas de complicar las cosas para darle un poco de color adicional a tus partidas. No son obligatorias, pero pueden añadir más realismo y suspense a la partida.

Estas complicaciones son simples y genéricas, y están diseñadas para aplicarse a una amplia variedad de acciones. El Capítulo Seis tiene cantidad de complicaciones para situaciones específicas.

Acciones extendidas

A veces realizar una tarea puede llevar más tiempo del que el Narrador determina para la escena. Cuando sólo necesitas un éxito para completar una acción, se la denomina *acción sencilla*. Cuando necesitas varios éxitos incluso para conseguir un éxito marginal en la tarea en cuestión, esa acción se denomina *acción extendida*. Las acciones sencillas (las acciones descritas en la parte anterior de este capítulo) son las más comunes, pero surgen muchas oportunidades de realizar acciones extendidas según avanza la partida.

En una acción extendida, tiras tu reserva de dados una y otra vez durante sucesivos turnos, intentando reunir los éxitos necesarios para conseguir tu objetivo. Por ejemplo, tu personaje ha estado persiguiendo a pie a un Fomor por las calles de la ciudad. El engendro del Wyrm se ha escondido en un almacén, cerrando de un portazo justo cuando llegaba tu personaje. El Narrador determina que se necesitan 15 éxitos para atravesar la puerta, pero tu presa se aleja un poco más cada turno y tiene más oportunidades para preparar una emboscada. Al final lo conseguirás, pero… ¿encontrarás al Fomor? El Narrador tiene la última palabra sobre qué acciones se consideran extendidas.

Normalmente, puedes invertir tantos turnos como necesites para terminar una acción extendida. Dicho esto, los Garou rara vez tienen el lujo del tiempo. Si fracasas en una tirada durante una acción extendida, vuelves a la casilla de salida. Pierdes todos los éxitos acumulados, tienes que empezar de cero y, probablemente, el Narrador tenga preparada para ti una nueva catástrofe con la que lidiar. En algunos casos, el fracaso puede poner tan mal la situación que ni siquiera puedas empezar de cero; has fallado y eso es lo que hay. Hay que seguir adelante.

Dado que las acciones extendidas son la mejor manera de trasladar ciertas hazañas a nivel de reglas, se usan bastante en el Capítulo Seis. Es importante recordar que, ya que precisan de una gran cantidad de tiradas de dados, las acciones extendidas deberían evitarse en las sesiones más interpretativas.

Algunas acciones extendidas no implican tiradas cada turno. Una tirada de una acción extendida puede abarcar cualquier segmento de juego que el Narrador considere

TIPOS DE ACCIONES

Acción	Ejemplo	Descripción
Sencilla	Evitar caer en un pozo, advertir una emboscada	La tarea se completa sólo con una tirada. El Narrador anuncia la dificultad y el jugador tira los dados. Es posible el éxito automático.
Extendida	Escalar una montaña, investigación	La tarea se completa cuando se obtiene un número de éxitos determinado, lo cual suele requerir más de una tirada (dándose así más oportunidades de fracasar).
Enfrentada	Seguir a alguien	Una competición de habilidad entre dos individuos. Comparan su número de éxitos; el personaje con más éxitos gana.
Extendida y enfrentada	Un pulso	Como una acción enfrentada; la competición requiere un número determinado de éxitos y puede llevar más de un turno completarla.

oportuno. Por ejemplo, un Uktena que investiga a un espíritu reavivado puede tirar una vez por cada noche de investigación. Un Señor de la Sombra podría tratar de seducir a largo plazo a la hermana Parentela de un rival durante varias semanas. Algunos Ritos requieren de acciones extendidas que pueden tener lugar durante un largo período de tiempo. Para más información sobre cómo se mide el tiempo de acuerdo a la historia y los sistemas de juego, ver pág. 239.

Ejemplo: *Todo se ha ido a la mierda. Acecha-la-Verdad creía que podría tomar una muestra del vertido químico de la planta de Magadon sin el resto de su manada. No había contado con que habría un Primer Equipo a cargo de la seguridad. No había contado con que hubiera un sistema de seguridad que incluyera Perdiciones además de cámaras y detectores de movimiento. Y no había contado con ser identificado como Garou. Si no se marcha de allí como alma que lleva el diablo, su manada no sabrá dónde buscar su cuerpo. El Primer Equipo ha perdido el contacto visual, pero necesita escapar de la planta y llegar a su coche antes de que lo vuelvan a encontrar.*

El Narrador determina que va a necesitar 15 éxitos en una tirada extendida de Destreza + Sigilo (dificultad 7) para llegar a su coche antes de que el Primer Equipo lo encuentre y empiece a disparar. Brian, el jugador de Acecha-la-Verdad, hace una tirada cada cinco minutos. Cruza los dedos para evitar fracasar, lo que delataría fácilmente su posición. Tras seis tiradas, y 30 minutos de tiempo de juego, consigue salir de la planta y llegar a su coche. Es el momento de traer el armamento pesado.

Acciones enfrentadas

Un simple nivel de dificultad puede no ser suficiente para representar una confrontación entre personajes. Puede que intentes dejar atrás a tus perseguidores en una temeraria persecución en coche mientras que ellos tratan de sacarte de la carretera. En estos casos, sería necesaria una tirada opuesta o *enfrentada*. Cada participante tira los dados contra una dificultad, a menudo determinada por uno de los Rasgos de su oponente. El que saque más éxitos gana.

En una tirada enfrentada sólo contabilizas los éxitos necesarios para sobrepasar los de tu oponente. En otras palabras, los éxitos de tu oponente eliminan los tuyos, de la misma forma que lo hacen los unos. Si sacas cuatro éxitos y tu oponente tres, te quedas con un único éxito: un éxito marginal. Es difícil conseguir un éxito aplastante en una acción enfrentada debido a que alguien más trata activamente de detenerte. Incluso si tu oponente no te supera, puede reducir el efecto de tu esfuerzo.

Algunas acciones (como echar un pulso, debatir o las persecuciones al estilo del gato y el ratón) pueden ser tanto

extendidas como enfrentadas. En estos casos, uno de los participantes debe conseguir un número determinado de éxitos para triunfar. En cada tirada, el jugador que consiga más éxitos añade la diferencia entre sus éxitos y los de su oponente a un total en progreso. El ganador es el primero que alcanza los éxitos necesarios.

Ejemplo: *Acecha-la-Verdad no está teniendo un buen día. Pensaba que se iría de rositas a casa, pero uno de los guardias lo vio cuando escapaba. Ahora, ese mismo guardia lo persigue en una motocicleta. Éste intenta alcanzar al hombre lobo, mientras que Acecha-la-Verdad sólo quiere huir.*

Brian describe a Acecha-la-Verdad casi perdiéndolo a la vuelta de una esquina, olvidando que la chatarra que Acecha-la-Verdad tiene por coche no parece precisamente sacado de la NASCAR. El Narrador señala que puede ver las luces de la motocicleta por el retrovisor, zigzagueando entre el tráfico. El Narrador le pide a Brian que tire Astucia (4) + Conducir (3) en una tirada enfrentada a la Astucia (3) + Conducir (3) del motorista. Brian tira siete dados con una dificultad de 8, mientras que el Narrador tira seis dados con la misma dificultad. Brian consigue dos éxitos, mientras que el Narrador sólo uno. Acecha-la-Verdad pierde al guardia, pero no sin conducir por la ciudad durante más tiempo del que le hubiera gustado.

Trabajo en equipo

La manada es el símbolo más puro de los Garou de que la unión hace la fuerza. En algunos casos, los personajes pueden trabajar juntos para aumentar sus probabilidades de éxito. Esto sólo se aplica en algunas situaciones, como intentar volcar un coche o buscar entre montones de papeles. Si el Narrador determina que el trabajo en equipo sería apropiado para una situación concreta, cada jugador hace una tirada individual y después se suman sus éxitos. No combinan sus Rasgos en una gran reserva de dados.

El trabajo en equipo puede resultar muy útil en gran cantidad de situaciones. Una manada puede lograr triunfos mucho mayores que un Garou que elige ir por su cuenta. Seguir a una presa es mucho más fácil cuando son varios los pares de ojos que no se apartan del sujeto. No obstante, la ayuda puede convertirse en un estorbo en determinadas situaciones. Que dos personas intenten convencer a alguien para que los deje entrar en un club puede resultar contraproducente, de la misma forma que un grupo que intenta arreglar un motor a veces puede causar más mal que bien. En otras palabras, el fracaso de una persona puede afectar a todos los implicados.

Uso del sistema de reserva de dados del Narrador

Esto es todo en cuanto a reglas básicas. Todo lo demás son variaciones sobre el mismo tema. Los Narradores deben tener en mente la naturaleza flexible de la base del sistema de reserva de dados a la hora de establecer cómo pueden intervenir las reglas para resolver conflictos en el marco de una historia. Una situación determinada puede tener varias resoluciones posibles: una persecución en coche puede ser una única acción enfrentada, o también puede implicar acciones extendidas.

El Narrador debería usar lo que mejor se ajuste al momento y a las necesidades de la historia. Si esa persecución en coche no es una de las principales fuentes dramáticas, no hay necesidad de desglosarla en una gran acción extendida y enfrentada que tarde varios minutos de tiempo real en resolverse. Déjala como una única acción enfrentada, y utiliza el resultado de esa acción para encauzar la historia a partir de ese momento. Por otra parte, si los jugadores se empiezan a impacientar, es buena idea añadir alguna acción dramática que requiera una cantidad potencial de tiradas. Nada apacigua los nervios de un jugador como tirar algunos dados, y eso demuestra que, como Narrador, estás dispuesto a incluir algo de tensión para mantener a todo el mundo enganchado.

Salvo muy pocas excepciones (las reglas existen para dar a todos los jugadores un terreno de juego equilibrado de acuerdo a los Rasgos de sus personajes), no hay una única forma correcta de resolver una situación dramática. Utiliza lo que te parezca correcto y que funcione para las necesidades de acción y narración del grupo en ese momento. El sistema no es un arma que el Narrador pueda utilizar para derrotar a los demás jugadores, sino una herramienta que ayuda a añadir un elemento de aleatoriedad a la historia, convirtiéndola así en algo más divertido.

Tiempo

El tiempo pasa en Mundo de Tinieblas de la misma forma que lo hace en el mundo real: la mañana del domingo sigue a la noche del sábado; los días pasan, igual que las semanas, meses y años. Mucho de lo que acontece en esos momentos no es importante para la partida, mientras que, a veces, unos simples minutos tardan mucho más en resolverse durante el juego. Diez años pueden pasar en el transcurso de una única frase, y es raro el jugador que quiera parar la partida durante ocho horas mientras su personaje duerme.

Hombre Lobo utiliza seis unidades abstractas de tiempo para medir el flujo de los acontecimientos con el que los jugadores, más que los personajes, interactúan.

• **Turno** – La cantidad de tiempo que necesitas para llevar a cabo una acción bastante sencilla. Esto puede variar desde tres segundos a tres minutos, en función del ritmo de la escena actual.

• **Escena** – Como la división básica en obras de teatro y películas, una escena es un período compacto de acción e interacción que tiene lugar en una única localización y en un fragmento contiguo de tiempo. Puede ser un Ritual que honra al Tótem de la manada de los personajes, el registro que la manada hace en la oficina de un ejecutivo o un duelo con klaives. Una escena consta exactamente de tantos turnos como sean necesarios; no se aplican límites

rígidos. En combate, los turnos duran tres segundos, mientras que un enfrentamiento con una manada rival podría tener turnos más largos para aumentar la tensión. Una escena que consista en diálogos e interacciones de personajes puede no dividirse en turnos en absoluto.

• **Capítulo** – Un capítulo es una parte independiente de una historia mayor, compuesto por escenas interconectadas por interludios. Un capítulo se juega casi siempre en una única sesión y es comparable a un capítulo de un libro o a un acto en una obra de teatro o una película.

• **Historia** – Una historia completa con una introducción, auge de la acción, contratiempos y un clímax. Algunas historias se cuentan a lo largo de varios capítulos, mientras que para completar otras sólo se necesita uno. Algunas historias cortas son, a todos los efectos, escenas largas.

• **Crónica** – Una serie de historias conectadas por personajes y estructuras relacionadas (como la manada) que cuenta con una narrativa continua, posiblemente con un tema común o un argumento general.

• **Interludio** – Tiempo que transcurre en el mundo sin ser interpretado escena a escena. Si el Narrador te informa de que se tarda tres horas en conducir hasta el laboratorio, está determinando un interludio para avanzar en la historia. Los interludios permiten evitar ciertos períodos de tiempo que no incluyen eventos que merezca la pena interpretar. Los jugadores pueden declarar que sus personajes llevan a cabo acciones sencillas durante un interludio: "Pasas por el apartamento al que se mudó tu mujer y dejas tu anillo de bodas en su mesilla de noche antes de dirigirte a la Colmena". A veces, una situación que empieza siendo un interludio puede convertirse en una escena (o incluso en una historia) si los jugadores deciden hacer algo dramático durante lo que normalmente sería un momento "fuera de cámara".

Ejemplos de tiradas

El Sistema Narrativo está diseñado con la flexibilidad en mente. Con este fin, hay unas 270 combinaciones de Atributos y Habilidades. Este asombroso número es sólo el principio, ya que no tiene en cuenta el uso de Talento Afición, Técnica Profesional y Conocimiento Experto (ver Capítulo Tres) para idear más Habilidades cuando sea necesario. De esta forma, tienes una enorme variedad de tiradas con las que simular una acción en tu historia. Los siguientes ejemplos muestran algunas de las situaciones que pueden surgir durante una partida.

• Quieres parecer lo más respetuoso posible frente al Anciano de mayor Rango de tu Tribu. Tira Astucia + Etiqueta (dificultad 8).

• Estás de guardia mientras el resto de tu manada duerme a tu alrededor. Tira Resistencia + Alerta (dificultad 7) para ver lo despierto que estás cuando finalmente ataquen los vampiros.

• Intentas distraer al guardia de seguridad con tu mano izquierda mientras sacas de la computadora tu pincho USB con la derecha. Tira Destreza + Latrocinio (dificultad Percepción + Alerta del guardia).

• ¡Un Danzante de la Espiral Negra se arrastra hacia ti por el techo! Tira Percepción + Alerta (dificultad 9) para escucharlo acercarse.

• La multitud está enfadada y sedienta de la sangre de tu Parentela. Tira Carisma + Liderazgo (dificultad 7) para sacarte un discurso de la manga y, con suerte, salvarle la vida a alguien. Necesitarás cuatro éxitos para convencerlos de que se marchen.

• Tu máximo rival está a punto de contar su versión de la historia frente a los Ancianos reunidos en el consejo. Tira Percepción + Interpretación (dificultad 6) para evaluar hasta qué punto está consiguiendo poner al consejo en tu contra.

• Tras ser interrogado durante horas, tira Resistencia + Subterfugio (dificultad 8) para mantener la historia que te has inventado. Con cinco éxitos, podrías convencerlos de que dices la verdad.

• Amenazas al joven Cachorrito bocazas levantándolo del suelo por el cuello. Tira Fuerza + Intimidación (dificultad 8) para devolverlo al redil.

• Necesitas hacer que este *keylogger* [N.d.T.: Registro de pulsaciones] parezca bonito a la vez que funcional o no servirá como Fetiche. Tira Destreza + Tecnología (dificultad 8) para montar el dispositivo.

• Ha llegado a tus oídos que una manada rival va a decir que has traicionado al clan. Será mejor que le cuentes antes tu versión al Captor de la Verdad. Tira Manipulación + Leyes (dificultad Percepción + Leyes del Captor de la Verdad) para hacer que te escuche.

• ¿Puedes distraer a los doberman adiestrados del hombre lo suficiente como para colarte? Tira Manipulación + Trato con Animales (dificultad 8).

• ¿Está mintiendo el doctor acerca de cuándo vino realmente su paciente a que lo curase? Tira Percepción + Investigación (dificultad 7).

• Te has pasado toda la noche escribiendo un código para apaciguar a un espíritu de la Tejedora, pero si no terminas la última función todo habrá sido en vano. Tira Resistencia + Informática (dificultad 7) para obligarte a acabar el programa.

• Para evitar que el motor explote, tienes que arrancar esa "cosa roja" de la "cosa gris". Tira Fuerza + Tecnología (dificultad 6).

• Las expresiones humanas pueden ser muy difíciles de descifrar para un Lupus. ¿Qué significa exactamente esa cara? Tira Manipulación + Empatía (dificultad 6) para averiguarlo.

• Tratas de seguir el rastro de papeleo hasta la compañía que originalmente manufacturaba los productos químicos venenosos. Tira Inteligencia + Investigación (dificultad 9).



• ¿Qué idioma está hablando? Tira Inteligencia + Academicismo (dificultad 6) para averiguarlo.

• Debes seguir corriendo para dejar atrás a tus perseguidores. Haz una tirada extendida de Resistencia + Atletismo. Si consigues 15 éxitos, los habrás dejado atrás.

• ¿Qué tipo de sistema de alarma tiene la biblioteca de la universidad? Tira Percepción + Seguridad (dificultad 6).

• Intentas llamar su atención atravesándole la mano con un cuchillo y clavándolo a la barra de roble. Tira Fuerza + Pelea con Armas (dificultad 6).





Capítulo Seis: Sistemas y Drama

Puntos de Experiencia

"Lo que no te mata, te hace más fuerte". "Cada Cicatriz de Batalla, cada visión espiritual y cada plan fallido enseñan una valiosa lección". "Los espíritus son caprichosos". "Recela de los Señores de la Sombra". "La plata es dolorosa". Gracias a esas experiencias, los Garou crecen y mejoran.

Conforme avanza el tiempo, los hombres lobo adquieren nuevas habilidades o utilizan y mejoran las que ya poseen. Llegan a ser mejores, más fuertes, más astutos y a tener más talento. Esta clase de mejora viene determinada por el uso de *puntos de Experiencia*.

Tras cada capítulo (nuestro término para una sesión de juego), cada uno de los personajes jugadores es recompensado con cierta cantidad de puntos de Experiencia. El jugador lleva un registro de estos puntos y elige cuándo y cómo gastarlos para mejorar los Rasgos de su hoja de personaje.

Otorgar puntos de Experiencia

Debe tenerse en cuenta el ritmo al que se conceden puntos de Experiencia. Si se dan muy pocos, los jugadores pueden sentirse frustrados por la falta de progreso visible de sus personajes. En cambio, si se dan demasiados, éstos podrían volverse más poderosos que los antagonistas establecidos en la crónica, o los jugadores podrían verse superados por la cantidad de opciones disponibles de forma repentina. A menudo, cada crónica tiene un equilibrio distinto que resulta aceptable para el grupo. Aquí ofrecemos algunas pautas, pero cada Narrador debe sentirse libre de ignorar unas y crear otras según las necesidades. Hay que experimentar con el número de puntos de Experiencia concedidos hasta encontrar la cantidad exacta que otorgue sólo la progresión necesaria para mantener las cosas interesantes.

Final de cada capítulo

Los jugadores deberían recibir entre uno y cinco puntos después de cada capítulo (sesión de juego). Pueden utilizarse los siguientes criterios o elegir elementos que reflejen el estilo propio de la crónica.

• Un punto – Automático: Cada jugador que participe recibe un punto al término de cada capítulo.

• Un punto – Curva de aprendizaje: Pregunta a cada jugador qué ha aprendido su personaje durante el capítulo. Si ha aprendido algo nuevo o interesante, dale un punto.

• Un punto – Concepto: Si el jugador ha hecho un buen trabajo interpretando el Concepto de su personaje, recompénsalo con un punto.

• Un punto – Interpretación: Una recompensa especial para el jugador que realizó la interpretación más brillante en esa sesión. Concede un punto al jugador más entretenido o al que más se ajustó al Concepto de su personaje (quizás de forma que expusiera al grupo o a sí mismo a más problemas). Aunque esto está pensado como una recompensa para un único jugador, eres libre de recompensar a varios jugadores si las actuaciones de todos ellos han sido estelares.

• Un punto – Heroísmo: Si un personaje se sacrifica para ayudar a los demás; por ejemplo, colocándose delante de un miembro de la manada herido para protegerlo de un Danzante de la Espiral Negra o encargándose de tres Fomori con armas cargadas con balas de plata para que el resto de la manada pueda escapar, recompénsalo con un punto. Sin embargo, simplemente meterse en una pelea no es suficiente porque gran parte de **Hombre Lobo** se centra en el heroísmo. Las acciones absolutamente temerarias llevadas a cabo sólo por conseguir este premio tampoco son apropiadas: meterse de lleno en una Colmena no es heroísmo, es un suicidio. Sólo los hechos verdaderamente notables son elegibles y qué acciones son merecedoras de esta recompensa es algo que queda a discreción del Narrador.

Final de cada historia

Al final de una historia puedes decidir conceder entre uno y tres puntos de Experiencia adicionales a cada personaje. Los siguientes criterios son algunos ejemplos de cómo puedes otorgar dichos puntos.

• Un punto – Éxito: Todo el mundo obtiene un punto si la manada tiene éxito en la misión o meta de la historia. Una meta no tiene que significar necesariamente un éxito completo, puesto que **Hombre Lobo** suele ser un juego que mezcla los éxitos con las decisiones difíciles. Pero incluso un éxito parcial debería celebrarse cuando se vislumbra el Apocalipsis.

• Un punto – Peligro: Si el personaje estuvo en serio peligro debería conseguir un punto. Enfrentarse a un par de moteros no es peligroso; este punto debe otorgarse por el tipo de experiencias que los hombres lobo comparten durante los consejos para impresionar a los demás.

• Un punto – Sabiduría: Un plan astuto que funcionó. La frase adecuada en el momento justo. Si el personaje (o el *jugador*) dijo o hizo algo que era ingenioso, astuto o simplemente brillante, dale un punto.

Gastar puntos de Experiencia

Los puntos de Experiencia se gastan para aumentar los Rasgos (la mayor parte de ellos, al menos; ver más adelante). En el recuadro se muestran los diferentes costes para cada tipo de Rasgo. La mayoría de los costes se basan en la puntuación actual del Rasgo multiplicado por un número concreto. Si, por ejemplo, un jugador quiere aumentar su Política de tres a cuatro, le costaría seis puntos; mientras que un Don de Tribu de nivel cuatro le costaría doce. Si el jugador desea adquirir una nueva Habilidad que el personaje no posee actualmente, gasta tres puntos para obtener el primer punto. Los Rasgos sólo pueden aumentar un punto por historia.

TABLA DE EXPERIENCIA

Rasgo	Coste
Atributo	Puntuación actual x 4
Habilidad	Puntuación actual x 2
Nueva Habilidad	3
Don	Nivel de Don x 3
Don de otra Raza, Auspicio o Tribu	Nivel de Don x 5
Rabia	Puntuación actual
Gnosis	Puntuación actual x 2
Fuerza de Voluntad	Puntuación actual

Trasfondos

Salvo dos excepciones, los jugadores no pueden aumentar sus Trasfondos mediante puntos de Experiencia. Sólo los Narradores pueden aumentar o disminuir Trasfondos a lo largo de la partida. Si un personaje hace un amigo nuevo (personaje del Narrador) a través de su voluntariado ecológico, su Trasfondo Aliados aumenta. Por el contrario, si un amigo importante es asesinado por un Primer Equipo de Pentex, puede que haya que disminuir o eliminar por completo el Trasfondo Aliados.

Si un jugador quiere incrementar un Trasfondo, debes colaborar con él para concederle la oportunidad de intentarlo dentro del juego. Puede ser tan simple como conservar un trabajo para aumentar Recursos o tan complejo como una serie de misiones espirituales para encontrar nuevos Ancestros. Sin embargo, no necesitas proporcionar una lista de tareas que los jugadores deban completar para obtener el deseado aumento; todo depende del Trasfondo en cuestión y del estado actual de la crónica.

Los Trasfondos Tótem y Destino son las excepciones. Cualquier miembro de la manada puede gastar puntos de Experiencia para fortalecer a su Tótem (y es probable que el espíritu Tótem perciba qué miembros de la manada son los más devotos). Aun así, deberías esforzarte en ello y proporcionar oportunidades dentro del juego para que los jugadores puedan reflejar cómo ayudan a mejorar estos Trasfondos, pero una vez hecho esto cada punto en cualquiera de ambos cuesta dos puntos de Experiencia.

Rabia

Los jugadores pueden gastar puntos de Experiencia para adquirir Rabia permanente, pero hacerlo puede ser peligroso. Aunque aumentar la Rabia permanente otorga al personaje más puntos de Rabia para gastar, también aumenta la posibilidad de que entre en Frenesí (ver pág. 261). Desde la perspectiva de la historia, cualquier cosa que enoje intensamente

al personaje puede justificar un aumento de Rabia: descubrir que una corporación ha estado usando tus bosques como lugar para ensayos nucleares, ver a un querido compañero de manada caer bajo las garras de un Vagabundo de los Nexos o realizar Ritos donde se fustiga al Garou para inducirlo a una furia desatada son explicaciones potenciales para avivar el fuego al rojo vivo que anida en el pecho de un hombre lobo.

Gnosis

De forma similar a la Rabia, un jugador puede aumentar con Experiencia su puntuación permanente de Gnosis para representar que el personaje se ha vuelto más afín al mundo espiritual. Aumentar la puntuación de Gnosis concede al hombre lobo acceso a más puntos de Gnosis y hace que le sea más fácil caminar de lado (ver pág. 309). Algunas de las formas con las que un personaje puede justificar dicho aumento incluyen estudiar con un mentor, buscar una visión de un espíritu y emprender una búsqueda en la Umbra.



Fuerza de Voluntad

La Fuerza de Voluntad permanente tiene un coste bajo en puntos de Experiencia, pero la justificación de una adquisición así puede ser más compleja. Puede que tengas que crear o remarcar algunas oportunidades que permitan a los personajes validar ese gasto de puntos de Experiencia, como obligar a un personaje a afrontar sus miedos, someterlo a un duro interrogatorio o simplemente hacer que sobreviva a una larga y peligrosa misión. Esta clase de oportunidad no debería ser una experiencia fugaz, sino algo destacable que ponga a prueba la entereza del personaje.

Renombre

A pesar de su capacidad para la brutalidad, los hombres lobo son sociales por naturaleza. Se sienten atraídos por la compañía de otros de su especie y muchos preferirían enfrentarse al olvido en las garras de una criatura del Wyrm antes que ser vistos como una deshonra por sus compañeros. El reconocimiento de las hazañas famosas (o infames) y el enaltecimiento a ojos de la sociedad Garou se registran mediante el Renombre.

Durante el transcurso de la crónica, los personajes hombres lobo acumulan Renombre temporal, que finalmente se convertirá en Renombre permanente. Ninguna de las dos formas de Renombre puede comprarse con puntos de Experiencia; sólo pueden ganarse mediante hazañas e interpretación. Puedes recompensar con Renombre temporal en tres categorías diferentes (*Gloria*, *Honor* y *Sabiduría*) y los puntos no se pueden intercambiar entre ellas. Los personajes también pueden verse despojados de su Renombre debido a acciones inapropiadas.

Las recompensas de Renombre temporal no tienen impacto mecánico hasta que el jugador reúne 10 o más puntos en una categoría. Cuando esto ocurre, 10 de esos puntos se transforman en un punto de Renombre permanente. La mayoría de las recompensas varían entre 1 y 7 puntos en cualquier categoría, mientras que las recompensas o pérdidas mayores se reservan para las hazañas más épicas o las traiciones más viles. Sin embargo, es probable que los castigos por actos que provoquen la pérdida de más de siete puntos sean mucho más graves que una simple pérdida de prestigio. Algunas hazañas otorgan recompensas en más de una categoría al mismo tiempo.

Durante la partida, es necesario tener un registro de las hazañas notables (buenas o malas, positivas o negativas, productivas o destructivas). Al final de una sesión o una historia, se calcula todo el Renombre por estos actos y la suma total se anota en las casillas correspondientes de la hoja de personaje. Puedes decidir posponer estas recompensas hasta que las hazañas del personaje puedan ser reconocidas (o se pueda renegar de ellas) en el próximo consejo o, si estás muy familiarizado con el sistema, puedes decidir repartir las recompensas cuando la acción tenga

lugar (como recompensa inmediata). Mientras todo el mundo vea sus acciones debidamente reconocidas y registradas, utiliza el método que mejor funcione con tu grupo. Cuando se adquiere suficiente Renombre, el Garou puede subir de Rango. Cada Auspicio tiene diferentes requisitos para subir de Rango: un Ahroun con más Honor que Gloria puede ser visto como muy honorable por la Nación Garou, pero los de su mismo Auspicio lo mirarán por encima del hombro.

Las hazañas de ejemplo enumeradas en las pág. 246-250 ofrecen algunas directrices sobre las recompensas de Renombre. No te sientas obligado a otorgar estas cantidades exactas cada vez, o incluso a usarlas en absoluto. Tú eres el mejor juez sobre qué hazañas son dignas de mención y cuáles son apenas un desafío: matar a un pequeño grupo de cabezas rapadas Fomori es un logro increíble para un Cachorro, pero apenas supone un esfuerzo digno para un Anciano.

Consideraciones especiales

Una pregunta que ha surgido mucho en los últimos veinte años es si otros Garou han de presenciar una hazaña para que ésta sea digna de Renombre. Si un hombre lobo se sacrifica como el único defensor del Túmulo, ¿ganará Renombre póstumo? Cuando dos Garou tienen relaciones sexuales, violando con ello la Letanía, ¿tienen que ser observados para que se conozca su desgracia?

En general, este sistema supone que las recompensas o sanciones de Renombre se llevan a cabo de forma automática, sin necesidad de que alguien más difunda el cuento. La naturaleza de este cambio puede diferir ligeramente de una crónica a otra: tal vez el mundo de los espíritus se percata y lo juzga, o tal vez algo en relación con la hazaña cambia sutilmente el aspecto espiritual del Garou, dejando una marca de honor (o deshonor, según sea el caso). El sistema de Renombre no se basa exclusivamente en la política o la comunidad: los actos de un hombre lobo particular son distintos e indelebles, independientemente de lo que piense la manada o el clan. En **Hombre Lobo** todas las acciones tienen consecuencias, incluso las privadas.

Las expectativas sociales de Raza, Auspicio y Tribu pueden tener un impacto en las recompensas o sanciones de Renombre. Un Ahroun que huye de una batalla podría ser sancionado con mayor severidad que un Philodox que hace lo mismo porque a los Ahroun se les considera guerreros. Un Fianna que cuenta una historia particularmente magistral podría ascender más rápidamente que su primo Morador del Cristal que hace lo mismo. Un Ragabash puede perder menos Honor al acusar falsamente a otro Garou, ya que se espera que tengan cierta mala reputación, pero también puede resultarles más difícil ganarlo. No obstante, en conjunto los espíritus aplican los mismos criterios a todos los Garou.

Otra duda que puede surgir es quién obtiene la recompensa de Renombre por matar según qué engendro del Wyrm. He aquí un par de puntos que te ayudarán a decidir cómo estimar mejor las recompensas de Renombre en combate.

- Cuando más de un oponente ataca en una sola escena de combate, considéralos una amenaza colectiva en lugar de una individual. Un vampiro puede ser sólo una amenaza menor, pero un grupo de cuatro vampiros puede representar una amenaza media o incluso seria. Así, colectivamente contarán como 3 puntos de Gloria, en lugar de 8 (2 por cada uno).
- Si hay varios Garou involucrados en la destrucción de un enemigo particularmente grande o de un grupo amplio, todos los personajes que participaron en el combate consiguen la recompensa de Renombre, no sólo la persona que asestó el golpe mortal. En el caso del grupo de vampiros, por ejemplo, todos los Garou que lucharon contra las criaturas del Wyrm obtendrán la recompensa de 3 puntos de Gloria. Para los Garou, la manada es la gloriosa, y no los individuos que la componen.

Ejemplos de Recompensas de Renombre

Actividad	Gloria	Honor	Sabiduría
Combate y encuentros			
Vencer a alguien (espíritus incluidos) en un duelo de acertijos	0	0	3
Mostrar templanza ante una muerte segura	0	1	3
Acabar con una amenaza sin que ningún Garou sufra daño importante	0	0	5
Sobrevivir a una herida incapacitante	2	0	0
Sobrevivir a un ataque con residuos tóxicos	2	0	0
Atacar a una entidad mucho más poderosa sin ayuda	0	0	–3
Atacar a un engendro del Wyrm sin preocuparse por la propia seguridad	3	0	0
Derrotar a una amenaza sobrenatural formidable no relacionada con el Wyrm (Arañas de Filamentos, mago experto, guerrero feérico, Fera, etc.)	2	0	0

Actividad	Gloria	Honor	Sabiduría
Derrotar a una amenaza sobrenatural muy poderosa no relacionada con el Wyrm (archimago, hechicero feérico, etc.)	3	0	0
Derrotar a una amenaza menor del Wyrm (Kalus, un animal infestado por una Perdición, vampiro joven, etc.)	2	0	0
Derrotar a una amenaza media del Wyrm (Hijo de la Plaga, Fomori, etc.)	3	0	0
Derrotar a una gran amenaza del Wyrm (Psicomaquia, manada de Danzantes de la Espiral Negra, etc.)	5	0	0
Derrotar a una amenaza muy poderosa del Wyrm (Vagabundo de los Nexos, vampiros Antiguos, etc.)	7	0	0
…destruyendo de forma permanente o matando a la amenaza en cuestión	+1	0	0
…sin que ningún otro Garou salga herido	+1	0	0
…sin ser herido o dañado en el proceso	+1	0	0
…y la(s) amenaza(s) portaban armas de plata	+1	0	0
Descubrir al Wyrm			
Revelar, con pruebas irrefutables, que un humano o Pariente es "del Wyrm"	0	0	2
Acusar falsamente a un Pariente de ser "del Wyrm"	0	–2	–3
Revelar, con pruebas irrefutables, que un área u objeto es "del Wyrm"	0	0	3
Revelar, con pruebas irrefutables, que un Garou es "del Wyrm"	0	0	6
Acusar falsamente a un Garou de ser "del Wyrm"	0	–5	–4
Místicas			
Purificar un objeto, persona o lugar contaminado por el Wyrm	0	0	2
Invocar el avatar de un Incarna	0	0	2
Viajar a cualquiera de los reinos de la Umbra y sobrevivir	3	0	0
Completar con éxito una búsqueda espiritual en la Umbra	0	0	3
No tener éxito en una búsqueda espiritual en la Umbra	0	0	–3
Experimentar y seguir adecuadamente un sueño profético	0	0	5
Realizar una advertencia profética que más tarde se cumple	0	0	5
Ignorar presagios, sueños y cosas similares sin una buena razón (por ejemplo, sospechar que pueden provenir del Wyrm)	0	0	–3
Vincular a uno mismo elementos "inapropiados" mediante el Rito del Talismán Dedicado (como motosierras, *smartphones*, reproductores MP3; esto no se aplica a Moradores del Cristal o Roehuesos)	0	0	–2
Invertir un año en un retiro espiritual (ayuno, meditación, etc.)	0	0	5
Tras seguir símbolos y consejos místicos:			
Descubrir un Amuleto	0	0	1
Descubrir un Fetiche	0	0	2
Descubrir saber ancestral Garou	0	0	3
Descubrir una piedra del camino (ver Rito del Puente Abierto pág. 217)	0	0	4
Descubrir un antiguo Túmulo perdido	0	0	7
Ritos y Dones:			
Ejecutar un Rito del Consejo	0	2	0
Negarse a ejecutar un Rito del Consejo cuando es solicitado	0	–3	0
Perderse un Rito del Consejo	0	0	–1

Actividad	Gloria	Honor	Sabiduría
Ejecutar un Rito de Iniciación	0	2	1
Recibir un Rito de la Herida	2	0	0
Ejecutar un Rito de Construcción del Túmulo	3	5	7
Participar en un Rito de Construcción del Túmulo	0	5	3
Participar en un Rito de la Gran Cacería exitoso	3	0	0
Participar en un Rito de la Gran Cacería fallido	–2	0	0
Sufrir el Rito de Ostracismo	–1	–7	–1
Sufrir la Piedra del Desdén	0	–8	–2
Sufrir el Rito Voz del Chacal	–2	–7	0
Sufrir el Rito de la Sátira	Pierdes un nivel de Rango y todo el Renombre temporal		
Ejecutar un Rito de Castigo	0	2	0
Ejecutar un Rito de Castigo de forma injusta	0	–5	0
Negarse a participar en un Rito	0	–1	0
Reírse, bromear o ser irrespetuoso de alguna otra forma durante un Rito	0	0	–1 a –5
Aprender un nuevo Rito	0	0	1
Descubrir/crear un nuevo Rito	0	0	5
Descubrir/crear un nuevo Don	0	0	7
Fetiches:			
Crear un Amuleto	0	0	1
Usar un Fetiche para el bien del clan o la Tribu	0	0	2
Usar un Fetiche sólo por motivos egoístas	0	0	–1
Crear un Fetiche	0	0	4
Poseer un klaive (recompensa única, sólo después de tres lunas de uso)	2	1	0
Poseer un Gran Klaive (recompensa única, sólo después de tres lunas de uso)	3	2	0
Sacrificar un Fetiche por el bien del clan o de la Tribu	0	0	4
Romper un Fetiche o Amuleto por accidente	0	0	–1 a –5
Romper o perder un klaive por accidente	0	–3	0

Actividades del Túmulo

Ayudar a proteger un Túmulo	0	1	0
Permanecer en tu puesto durante una guardia de Túmulo, incluso cuando te veas tentado a no hacerlo	0	2	1
No permanecer en tu puesto durante una guardia	0	–3	0
No ayudar a proteger un Túmulo, incluso cuando se solicita	0	–3	0
Mantener un Túmulo a salvo de los humanos mediante engaño o negociación	0	0	4
Ayudar a impedir que un Túmulo sea tomado por el Wyrm	3	4	0
No impedir que un Túmulo sea tomado por el Wyrm	–3	–7	0
Caer defendiendo un Túmulo (póstumo)	5	8	0
Impedir sin ninguna ayuda que un Túmulo sea tomado por el Wyrm	5	8	0

Relaciones y sociedad Garou

Enseñar a otros Garou (depende de la profundidad del estudio)	0	1 a 5	3 a 5
Aprenderse el Registro de Plata completo (una vida entera de trabajo)	0	7	8
Para un Garou Homínido, sobrevivir hasta los 75	0	8	10
Para un Garou Lupus, sobrevivir hasta los 65	0	8	10

Actividad	Gloria	Honor	Sabiduría
Raza:			
Para un Homínido, ignorar su naturaleza de lobo durante demasiado tiempo	0	0	–3
Para un Metis, intentar ocultar su deformidad	0	0	–3
Para un Lupus, usar demasiadas herramientas humanas y cosas de la Tejedora	0	0	–1/uso
Manada:			
Conseguir la posición de líder de la manada	0	3	0
Vivir en solitario, sin manada, salvo por razones rituales	0	0	–3
Clan y Tribu:			
Ejecutar los deberes y trabajos habituales para el clan (ganado durante el Rito del Consejo mensual)	0	1	0
Fallar al ejecutar los deberes y trabajos habituales para el clan (perdido durante el Rito del Consejo mensual)	0	0	–3
Desobedecer a un cargo del Túmulo sin una buena razón	0	–1 a –3	0
Servir en cualquiera de los puestos del clan	1/año	3/año	1/año
Rechazar cualquier puesto del clan	–1	–2	–1
Prestar leal servicio a un clan	1/año	2/año	1/año
Prestar leal servicio a una Tribu	1/año	3/año	1/año
Letanía:			
Respetar la Letanía	0	1 a 5	1 a 3
Romper la Letanía	0	–5 a –8	–2 a –4
Desafíos:			
Participar en un desafío justo	1	2	0
Participar en un desafío injusto	0	–3	0
Desafiar a alguien muy por encima o muy por debajo del propio Rango	0	–3	0
Comportamiento			
Dar un buen consejo	0	0	2
Dar un mal consejo	0	0	–2
Mediar de forma justa en una disputa	0	3	0
Mediar de forma injusta en una disputa	0	–4	0
Mantener las promesas realizadas	0	2	0
No mantener las promesas realizadas	0	–3	0
Ser sincero	0	2	0
Ser sincero ante una adversidad extrema	0	5	0
Ser falso	0	–3	0
Ser falso ante una adversidad extrema	0	–1	0
Que tus propias artimañas te perjudiquen	0	0	–2
Intentar actuar abiertamente fuera del propio Auspicio	0	–1 a –5	0
Contar una buena historia en el consejo	1	0	2
Narrar una auténtica epopeya en el consejo que más tarde será repetida por otros	2	1	3
Narrar una epopeya que entre en el Registro de Plata	3	4	6
Hablar de forma deshonrosa a los Ancianos del clan	0	–1 a –5	0
Hablar sin permiso en un consejo	0	–1	0
Hablar mal de los Garou en su conjunto	0	–2	0
Hablar mal de tu Auspicio	0	–4	0
Hablar mal de tu Tribu	0	–4	0

Actividad	Gloria	Honor	Sabiduría
Hablar mal de tu manada	0	–6	0
Hablar mal de otra Tribu (excepto de los Roehuesos)	0	–1	0
Pedir ayuda cuando no hay un peligro real a la vista	0	–5	0
Protección y defensa:			
Curar a un compañero Garou (que no sea un miembro de la manada) desinteresadamente	0	0	1
Mostrar piedad con un Garou descarriado	0	0	3
Proteger a un Garou desamparado	0	4	0
No proteger a un Garou desamparado	0	–5	0
Proteger a un humano desamparado	0	2	0
No proteger a un humano desamparado	0	–1	0
Proteger a un lobo desamparado	0	5	0
No proteger a un lobo desamparado	0	–6	0
Apoyar a un inocente acusado de un crimen (cuya inocencia se demuestre más tarde)	0	5	0
Apoyar a un inocente acusado de un crimen (cuya culpabilidad se demuestre más tarde)	0	–4	0
Morir defendiendo a tu manada (póstumo)	4	6	0
Morir en defensa de Gaia (póstumo)	7	7	0
Frenesí:			
Sucumbir a un Frenesí Berserker	0	0	–1
Sucumbir a un Frenesí del Zorro	–1	0	–1
Sucumbir a un Frenesí del Zorro y abandonar a tu manada en un momento de necesidad	0	–1	–2
Sucumbir a un Frenesí Berserker y herir a un compañero Garou	0	0	–3
Sucumbir al Yugo del Wyrm	0	0	–4
Realizar un acto atroz mientras te encuentras bajo el Yugo del Wyrm (canibalismo, perversión, atacar a tus propios compañeros de manada, etc.)	0	–3	–1
Relaciones humanas y de Parentela			
Mantener buenas relaciones con la Parentela cercana	0	0	2
Tener malas relaciones con la Parentela cercana	0	0	–3
Elegir a una pareja y procrear	0	0	3
Elegir a una pareja, pero no procrear	0	0	–1
Permanecer honorablemente emparejado	0	2/año	0
Proteger el Velo	0	4	0
Dañar o rasgar el Velo	0	–5	0
Reparar el Velo	0	3	1

Ganar y perder Renombre permanente

Una vez que un personaje ha ganado 10 puntos de Renombre temporal en una categoría concreta, ha de pedir a otro Garou de Rango igual o superior (y que no pertenezca a la manada del personaje) que lleve a cabo un Rito de Reconocimiento (pág. 219) para él. Si el Rito se realiza correctamente, el personaje mejorará su posición dentro de la sociedad Garou y el jugador podrá añadir un punto de Renombre permanente en esa categoría. También borra todos los puntos temporales en esa categoría; todos los puntos "adicionales" por encima de 10 se pierden.

Si alguien no puede (o no quiere) ejecutar el Rito, el personaje puede desafiar en su lugar a un Anciano. Si el desafío es aceptado, se pierden todos los puntos temporales de esa categoría, pero si tiene éxito contra el Anciano, el Garou en cuestión gana el punto de Renombre permanente.

Este método es más arriesgado, pero aun así proporciona una forma de progresar a los hombres lobo menos populares.

En muy raros casos, el valor, la sabiduría o el honor del personaje son tan excepcionales que no hay duda de que el hombre lobo ha mejorado su posición. Si tal es el caso, puedes simplemente decidir adjudicar un punto de Renombre permanente sin realizar el Rito o desafío. Esto debería ocurrir con muy poca frecuencia, reservándose para los casos en que las historias de las hazañas del personaje perduren mucho tiempo.

Por otro lado, las acciones del Garou pueden reducir su posición del mismo modo que pueden aumentarla. Cada vez que una penalización de Renombre reduzca el Renombre temporal del personaje por debajo de cero, se pierde un punto de Renombre permanente y se "convierte" en 10 puntos temporales para poder sustraer el resto. Esto se suele reservar, no obstante, para las ofensas graves: si el personaje acaba de obtener un punto permanente y después comete un pequeño error por el que perdería un único punto temporal, es posible decidir que la pérdida se reste de un futuro aumento de puntos temporales o se ignore por completo. Sin embargo, si el delito es mínimamente grave, es probable que el punto permanente se pierda y vuelva a convertirse en puntos temporales.

Si un personaje pierde suficiente Renombre permanente como para dejarlo por debajo de los requisitos de su Rango actual, pierde todos los beneficios de ese Rango. Mantiene el conocimiento y los Dones aprendidos en ese Rango, pero sólo recupera todo lo demás una vez consiga restaurar su Renombre a los niveles adecuados.

Subir de Rango

Para progresar al siguiente Rango, un personaje necesita conseguir suficientes puntos de Renombre permanentes según su Auspicio (ver el recuadro). A excepción de los Ragabash, cada Auspicio debe poseer una serie de puntos en cada categoría. Una vez que se tengan los puntos suficientes, se ha de desafiar a un Garou de Rango igual o superior al que se desea alcanzar (aunque los Cachorros suelen recibir su Rango Cliath sin un desafío). El personaje puede elegir a quién desea desafiar, pero el hombre lobo desafiado decide la naturaleza de la contienda y puede hacerla tan simple o tan difícil como desee. Si el retador gana, alcanza su nuevo Rango.

Los desafíos pueden ser estándar o ideados por el Garou desafiado. Pueden ser tan simples como un desafío de dominación o tan elaborados como una búsqueda. A menudo son específicos para el retador, en base a su Tribu, Auspicio y capacidades. Los siguientes son algunos ejemplos de desafíos de Rango; utilízalos tal como se presentan o basa tus propios desafíos personalizados en éstos.

Fostern

Adquirir el Rango de Fostern significa que el Garou ha pasado de ser un soldado raso a un veterano experimentado. Estos hombres lobo ya están familiarizados con la sociedad Garou y han aprendido la naturaleza de la guerra en la que toman parte. Los desafíos adecuados para este Rango deberían ser moderadamente difíciles: han de poner a prueba al retador, no abrumarlo.

RENOMBRE

Ragabash

Rango	Cualquier combinación
1 (Cliath)	3
2 (Fostern)	7
3 (Adren)	13
4 (Athro)	19
5 (Anciano)	25

Theurge

Rango	Gloria	Honor	Sabiduría
1 (Cliath)	0	0	3
2 (Fostern)	1	0	5
3 (Adren)	2	1	7
4 (Athro)	4	2	9
5 (Anciano)	4	9	10

Philodox

Rango	Gloria	Honor	Sabiduría
1 (Cliath)	0	3	0
2 (Fostern)	1	4	1
3 (Adren)	2	6	2
4 (Athro)	3	8	4
5 (Anciano)	4	10	9

Galliard

Rango	Gloria	Honor	Sabiduría
1 (Cliath)	2	0	1
2 (Fostern)	4	0	2
3 (Adren)	4	2	4
4 (Athro)	7	2	6
5 (Anciano)	9	5	9

Ahroun

Rango	Gloria	Honor	Sabiduría
1 (Cliath)	2	1	0
2 (Fostern)	4	1	1
3 (Adren)	6	3	1
4 (Athro)	9	4	2
5 (Anciano)	10	9	4

- "Adquirir" un objeto específico escondido por un Ragabash del Rango apropiado.
- Recibir la bendición de un espíritu menor.
- Convencer al Garou desafiado de que reconozca tu Rango mediante un debate y discurso apasionados.

- Componer una canción, un poema o una historia en honor del Garou desafiado.
- Derrotar a un Ahroun de Rango apropiado en un duelo formal.
- Permanecer de guardia en el Túmulo durante setenta y dos horas sin quedarse dormido.

Adren

Aquéllos que alcanzan el Rango de Adren tienen una mayor responsabilidad dentro de su clan. Ocupan la mayoría de las posiciones de importancia, como Protector, Maestro del Rito y Guardián de la Puerta (entre otras). Los desafíos para este Rango deben ser diseñados para eliminar a quienes no pueden actuar o pensar con rapidez; son, después de todo, los futuros líderes del clan y la Tribu. Muy pocos Garou superan su desafío Adren la primera vez.

- Pedir prestado un Fetiche del desafiado utilizando el lenguaje corporal, los gestos y las comunicación no verbal para pedirlo.
- Finalizar una difícil búsqueda del tesoro en un tiempo determinado.
- Crear un Fetiche original (y útil) desde cero en un tiempo determinado.
- Hacer las paces con un enemigo o negociar una tregua entre dos hombres lobo enemistados.
- Encontrar a un héroe poco conocido de los Garou y hacerle un tributo apropiado.
- Soportar fuertes palizas o burlas de tus compañeros de clan sin entrar en Frenesí.

Athro

Los Athro han llegado muy alto en la jerarquía Garou. Son poderosos guerreros, renombrados guardianes de la sabiduría, sabios líderes, infames embaucadores y famosos jueces. Los hombres lobo que quieran un lugar dentro de este grupo de élite necesitan demostrar una inteligencia y unas habilidades excepcionales, y los escasos Garou que consiguen alcanzar este Rango al primer intento son admirados incluso por sus pares.

- Descubrir todos los aspectos del plan de negocios de una organización con interés potencial y hacerlo sin ser descubierto.
- Recuperar un tesoro perdido de la Tribu o el clan.
- Convencer a un espíritu para actuar de manera totalmente contraria a su naturaleza sin dañarlo.
- Conseguir mediante el diálogo que una banda callejera local (o un grupo similar) cumpla un mes de servicios comunitarios.
- Escribir una canción alabando a un rival y utilizarla para poner fin a tus diferencias con él.
- Rescatar a un Garou capturado por poderosos enemigos tales como Danzantes de la Espiral Negra, equipos de Pentex, vampiros o magos.



Anciano

Los desafíos más difíciles aguardan a aquéllos que buscan el Rango de Anciano. Los Ancianos son el corazón de un clan o Tribu y tienen el destino de la Nación Garou en sus manos. Sus decisiones guían a los Garou. Sus hazañas perduran como ejemplos a seguir por los hombres lobo más jóvenes. Sus errores pueden causar graves daños a Gaia, a los Garou o a la guerra contra el Wyrm. Este tipo de desafíos deberían poner a prueba todas y cada una de las cualidades del hombre lobo.

- Visitar un Túmulo de cada Tribu sin ser advertido, reconocido o desafiado, y traer de vuelta una prueba de cada visita.
- Localizar un Túmulo perdido y convencer a un espíritu Tótem para que lo adopte.
- Redimir, limpiar y dar un nuevo nombre a una poderosa Perdición sin utilizar Dones (excepto Lenguaje Espiritual).
- Encontrar a un Garou perdido en el Harano y recuperarlo.
- Destruir un poderoso artefacto del Wyrm.
- Liderar un grupo contra una gran criatura del Wyrm u otro enemigo y derrotarlo sin perder a ningún camarada.

EL MAYOR DE LOS HONORES: LEYENDA

Existen Garou verdaderamente excepcionales más allá del Rango cinco. Estas leyendas reciben recompensas especiales por su valor y servicio a Gaia, y sus nombres se pronuncian con la misma reverencia con la que hablamos de Hércules, Miyamoto Musashi y Juana de Arco.

Sin embargo, dicho progreso está más allá de la mera adquisición de Renombre. Las Leyendas son parte de un grupo exclusivo y para tener derecho a entrar en él un futuro Garou Anciano debe distinguirse de manera extraordinaria más de una vez. Lograr el Rango de Leyenda no tiene nada que ver con las reglas: es puramente una cuestión de criterio personal por tu parte y, si tienes alguna duda sobre si el personaje ha superado las más míticas proezas de incluso el más grande de los Ancianos, es que no lo ha hecho. Sólo cuando no haya absolutamente ninguna duda sobre el estatus legendario del personaje debes considerar dejarlo intentar alcanzar este Rango.

Cuando la reputación de un Anciano se extiende tanto por la Nación Garou que llega a oídos de las Leyendas existentes, uno de ellos acude personalmente al Túmulo del Anciano en cuestión e investiga su valía. Una vez satisfecho en cuanto a los méritos del candidato (o su carencia de ellos), contacta con otras tres Leyendas para presentar el caso. Si los convence de que la valía del candidato es genuina, las cuatro Leyendas se encaminan hacia el Túmulo del candidato y lo desafían. Si el candidato tiene éxito, se somete a una versión especial del Rito de Reconocimiento, ejecutado al unísono por las Leyendas junto con el Maestro del Rito del Túmulo del candidato (como cortesía).

Renuncia

A veces, un Garou rechaza el Auspicio bajo el que nació. Muchos consideran que esto es un grave insulto a Gaia pero, a pesar de todo, hay un método para cambiar de Auspicio: el Rito de Renuncia (ver pág. 214). Esto representa un nuevo nacimiento y la muerte de la antigua vida, por lo que nunca se toma a la ligera. Una vez completado el Rito, el hombre lobo tiene básicamente una vida nueva. Se persuade a los viejos conocidos o a los seres queridos (salvo los compañeros de manada) para que no le hablen con familiaridad; sólo cuando el Garou ha vuelto a alcanzar su viejo Rango puede tratar de restablecer sus antiguas relaciones. El Garou también debe adoptar un nuevo nombre y perder todos sus puntos permanentes de Renombre salvo tres (volviendo así al Rango Cliath). Al final del Rito, puede pedir a un espíritu que le enseñe un nuevo Don de su nuevo Auspicio. El personaje no pierde ningún Don aprendido previamente, pero no puede aprender nuevos Dones de su antiguo Auspicio. Los renunciantes suelen ser vistos con recelo por negarse a llevar la carga que Gaia les ha encomendado.

¿Por qué un Garou renunciaría a algo tan fundamental como su Auspicio? A veces es obligatorio, como un castigo por un crimen atroz que no acaba en sentencia de muerte. Muy a menudo, sin embargo, es algo autoimpuesto. Un joven Garou puede sentirse en desacuerdo con el papel que se ha elegido para él, o tal vez simplemente siente una falta de propósito que espera curar con el cambio de dirección. Traumas emocionales como el dolor por un amor perdido o el desprecio por uno mismo pueden llevar a un Garou a renunciar a todo lo que es. La razón más respetable para esto es cuando un hombre lobo renuncia a su nombre con el fin de centrarse en un solo propósito (como la venganza o una búsqueda difícil). En este caso, si el renunciante logra completar su objetivo, suele recuperar su nombre y su antiguo Rango.

Salud

Ya sean infligidas por una bala, un coche a toda velocidad o las garras de un hombre lobo, las lesiones de un personaje se representan de la misma manera en **Hombre Lobo**: el Rasgo Salud, el cual comprende siete niveles de Salud. Aunque los hombres lobo se curan muy rápido, las lesiones abrumadoras pueden incapacitarlos o incluso matarlos. El último nivel marcado indica la Salud actual del personaje.

La tabla de Salud

La tabla de Salud situada en la hoja de personaje te ayuda a controlar el estado físico actual de tu personaje. También marca la penalización impuesta a tu reserva de dados para cada nivel de heridas que sufra. A medida que sufre más heridas, su Salud disminuye hasta que queda incapacitado o muere.

Todo personaje tiene siete niveles de Salud, que van desde Magullado a Incapacitado. Un personaje sin niveles de Salud marcados está totalmente sano, mientras que el

NIVELES DE SALUD

Nivel de Salud	Penalización a la reserva de dados	Penalización al movimiento
Magullado	0	El personaje está magullado o sin aliento, pero no sufre penalizaciones a la reserva de dados debido al daño.
Lastimado	–1	El personaje está herido superficialmente, pero no sufre impedimento al movimiento.
Lesionado	–1	El personaje sufre heridas menores y su movimiento se ve ligeramente impedido (divide a la mitad la velocidad máxima al correr).
Herido	–2	El personaje sufre un daño significativo. Puede caminar, pero no puede correr. En este nivel, un personaje no puede moverse y atacar.
Malherido	–2	El personaje está gravemente herido, y sólo puede renquear (unos tres metros o yardas por turno).
Tullido	–5	El personaje está catastróficamente herido y sólo puede arrastrarse (alrededor de un metro o yarda por turno).
Incapacitado		El personaje es incapaz de moverse y probablemente está inconsciente. Un personaje que reciba más daño en este nivel, muere.
Muerto		El personaje está muerto. Su manada y su clan le llorarán, pero ahora está con los Ancestros.

nivel después de Incapacitado indica que está muerto. Por cada éxito en la tirada de daño de un oponente, perderá un nivel de Salud de daño. Su resistencia natural le da oportunidad de evitar algunos de esos daños (usar su Resistencia para evitar daño se denomina *absorción* y se explica en la sección Drama de este capítulo). A diferencia de los seres humanos, los hombres lobo pueden intentar absorber todo tipo de daño. Por cada éxito no absorbido en una tirada de daño, marca un nivel de Salud, desde la parte superior de la casilla a la inferior, aunque la marca que hagas dependerá del tipo de daño infligido (ver "Aplicar daño", más adelante).

La tabla de Salud muestra tu penalización de dados actual. A medida que tu personaje recibe más y más daño, se incrementa la dificultad para realizar incluso las tareas más sencillas. La penalización de dados se resta de la reserva en todas las acciones (salvo acciones reflejas como la absorción) hasta que la herida sane. La penalización también reduce el movimiento del personaje. Para mayor comodidad, hemos incluido la tabla de Salud del Capítulo Tres.

• **Incapacitado:** El estadio previo a la muerte. La incapacitación difiere de la simple pérdida de conocimiento. Un personaje incapacitado está gravemente herido y a punto de morir. Si el nivel de Salud Incapacitado de un hombre lobo se marca como daño contundente, cae inconsciente en cualquier Forma que haya tomado y sana al ritmo normal de esa Forma (ver pág. 256). Permanece inconsciente durante al menos un turno. Los turnos siguientes puede permanecer inconsciente y sanar o tratar de despertarse. Despertarse implica una tirada de Resistencia + Impulso Primario (dificultad 4, más 1 por cada nivel de Salud marcado). Al despertar, el personaje puede actuar de forma normal.

Si el nivel de Salud Incapacitado de un hombre lobo se marca con daño letal, el personaje vuelve a su Forma de Raza y se desmaya. Otro nivel de daño de cualquier tipo lo matará a menos que canalice su Rabia para permanecer activo (ver pág. 256). Si no sufre una nueva herida, se regenerará muy lentamente, recuperando un nivel de Salud cada ocho horas, hasta que recobre la consciencia y pueda cambiar a una Forma que se regenere más rápido (los Metis son una excepción a esta regla, ver pág. 256). Esta regeneración al borde de la muerte es la única ocasión en la que un hombre lobo no Metis se regenera en su Forma de Raza y es la fuente de muchos mitos sobre la inmunidad de los hombres lobo a los disparos.

REGLA OPCIONAL: EXTRAS

Para que las peleas a gran escala sean más cinematográficas y fáciles de gestionar, asigna a todos los "extras" entre los personajes del Narrador sólo cuatro niveles de Salud: Lastimado –1, Mutilado –3, Incapacitado y Muerto. Representan a las criaturas sin nombre humanas o poseídas que no tienen muchas oportunidades contra los dientes y las garras de un Garou y no son personajes clave del Narrador. Son un recurso para la trama y matarlos no debería influir en la historia principal. Tras ver a algunos de los suyos asesinados, los extras se retirarán, se rendirán o se harán los muertos para que los personajes jugadores puedan avanzar hacia la acción principal.

Si el daño que lleva al hombre lobo al estado Incapacitado es agravado, estará muy cerca de la muerte. El personaje no puede regenerarse a menos que canalice su Rabia para permanecer activo (ver pág. 256). Si no lo hace, muere en cuestión de segundos.

• **Muerto:** Si un hombre lobo está Incapacitado y recibe un nivel de daño letal o agravado más, muere. Un personaje que muere abandona la partida; el jugador debe crear un nuevo personaje si quiere seguir jugando.

Un hombre lobo incapacitado puede morir también por cantidades masivas de daño contundente; un golpe que cause dos o más niveles de daño contundente es suficiente para rematar a un hombre lobo moribundo. Este daño sobrepasa las capacidades de regeneración del Garou.

Aplicar daño

Hombre Lobo considera tres tipos de daño. El daño contundente incluye lesiones temporales debidas a golpes, palos, armas improvisadas y traumatismos con objetos romos en general. Los hombres lobo sufren daño contundente, pero se regeneran tan rápido en la mayoría de las Formas que lo ven más como una molestia que una amenaza. El daño letal representa heridas permanentes que pueden matar de forma directa. Los seres humanos mueren fácilmente a causa del daño letal y éste puede suponer un problema para un hombre lobo descuidado. Por último, el daño agravado incluye el daño severo a los tejidos y suele ser de origen sobrenatural. Los dientes y las garras de un hombre lobo infligen daño agravado en la mayoría de sus Formas, al igual que el fuego, el ácido y otras fuentes de traumatismos severos.

Todos los tipos de lesiones son acumulativos, y el daño combinado determina el nivel de Salud actual de tu personaje. Más adelante se proporcionan las particularidades de cada tipo de daño.

Aunque el daño contundente y el letal reflejan diferentes tipos de heridas, ambas lesiones no suelen suponer impedimento para la regeneración de un Garou. El daño contundente se marca con una barra "/" en la casilla correspondiente en la tabla de Salud, mientras que el daño letal se marca con una "X". Cada nivel de daño agravado se marca con un asterisco "*". Como el daño agravado es el más grave, debe marcarse por encima del letal, que a su vez se marca por encima del contundente. Así que si marcas un nivel de daño letal en el cuadro Magullado y recibes un nivel de Salud agravado más adelante, "mueve hacia abajo" el nivel letal hasta la casilla Lastimado marcándola con una "X". El nivel agravado se apunta a continuación, simplemente dibujando otra línea en la casilla de Magullado, convirtiéndola en "*". El daño contundente no es tan grave como el letal, que no es tan grave como el agravado; el daño letal se anota debajo del daño agravado y "empuja" cualquier daño contundente hacia abajo en la tabla, mientras que el nuevo daño contundente se anota el último. Un personaje debe curar completamente su casilla de Salud marcada más baja antes de sanar cualquier otra, por lo que el daño menos grave siempre se cura en primer lugar (ver más adelante).

Daño contundente

El daño contundente representa lesiones que no es probable que maten al instante y que sanan rápidamente, al menos en comparación con las heridas de bala. La mayoría de movimientos de combate sin armas, como los puñetazos, patadas, placajes y agarres, infligen daño contundente. Incluso los seres humanos se curan del daño contundente a un ritmo razonable, recuperándose de este tipo de lesiones en cuestión de horas. Los Garou, por el contrario, sanan de este tipo de lesiones en segundos pese a que grandes cantidades de daño contundente pueden ser suficientes para noquear a un hombre lobo o incluso matarlo.

Los humanos pueden absorber el daño contundente utilizando su Resistencia de la misma forma que los Garou.

Si tu personaje alcanza el estado Incapacitado debido al daño contundente, cae inconsciente pero permanece en la Forma en la que estuviera en ese momento. Cualquier daño contundente adicional "eleva" una herida contundente existente a daño letal. Si este daño adicional hace subir su nivel de Salud Incapacitado a letal, vuelve a su Forma de Raza y puede utilizar Rabia para permanecer activo (ver más adelante). Una vez que llega a Incapacitado con daño letal, otro nivel de daño contundente bastaría para matarlo.

Daño letal

El daño letal incluye cualquier tipo de lesión que mandaría al hospital a un ser humano, desde heridas de bala a las causadas por arma blanca. Mientras que un hombre lobo puede regenerar heridas letales con la misma facilidad que el daño contundente, otras criaturas no tienen tanta suerte. A discreción del Narrador, los ataques que de otra manera causarían daño contundente pueden provocar daño letal cuando van dirigidos a una parte vital del cuerpo, como un riñón o un ojo, a pesar de que tener por objetivo estas zonas supone una dificultad de 8 o 9.

Los humanos no pueden absorber el daño letal. Los Garou y otros cambiaformas pueden absorberlo utilizando su Resistencia en cualquiera de sus Formas, excepto en su Forma de Raza. Algunos Fomori pueden ser capaces de absorber daño letal, como pueden hacerlo los vampiros y otros monstruos que acechan en la noche, aunque eso varía dependiendo de las habilidades específicas de la retorcida criatura.

Si tu personaje llega a Incapacitado debido al daño letal, puede canalizar su Rabia para permanecer activo. Si no lo hace, cae inconsciente y revierte a su Forma de Raza. Permanecerá inconsciente y regenerará ese nivel de Salud tras un período de ocho horas. Si recibe un nivel de daño letal mientras está Incapacitado, muere.

Daño agravado

El daño agravado proviene de ataques que van en contra de la naturaleza de un hombre lobo. Todas las armas de plata, no sólo las balas, causan daño agravado a los hombres lobo, pero no a los seres humanos. El fuego, algunos venenos contaminados por el Wyrm y los dientes y garras de los hombres lobo y otras criaturas sobrenaturales causan daño agravado.

ARMAS DE PLATA

El daño causado por un arma de plata se maneja de forma ligeramente diferente a otros tipos de daño.

Si un hombre lobo Homínido o Lupus está en su Forma de Raza, un ataque con un arma de plata no hace nada en especial. Causa daño contundente o letal, según corresponda, que puede absorberse de manera normal; que el arma sea de plata no se tiene en cuenta a la hora de calcular el daño.

En cualquier otra Forma, un hombre lobo no puede absorber el daño producido por la plata sin un Don o un Fetiche y el daño recibido es agravado. Un ataque con éxito siempre hace un punto de daño, incluso si el atacante no ha sacado ningún éxito en la tirada de daño.

Los Metis no disfrutan de la seguridad de una Forma de Raza que los proteja de los estragos de la plata. Reciben daño agravado no absorbible de la plata en cualquier Forma.

Los humanos no pueden absorber el daño agravado. Los hombres lobo pueden absorberlo utilizando su Resistencia en cualquiera de sus Formas, salvo en su Forma de Raza, con la excepción de los daños causados por la plata. Los Garou no pueden regenerar el daño agravado.

Si tu personaje llega a Incapacitado debido al daño agravado, sólo tiene una oportunidad: puede canalizar su Rabia para permanecer activo. Si no lo consigue, muere.

Curación

Los hombres lobo se curan a un ritmo increíble. Un Garou regenera su peor nivel de Salud contundente o letal cada turno. Los Garou Homínidos o Lupus regeneran un nivel de Salud por día mientras están en su Forma natural si se encuentran en condiciones críticas, pero hacer eso no les permite hacer mucho más que dormir. Si están conscientes y en movimiento en su Forma de Raza, se curan como los humanos. Los Metis han sido bendecidos con la capacidad de regeneración total en todas sus Formas.

Sin embargo, los Garou no pueden regenerar el daño agravado con la misma velocidad. Un personaje cura un nivel de Salud de daño agravado cada día, siempre que permanezca en reposo en una Forma que normalmente se regenere.

Regenerar daño mientras se está realizando una actividad estresante o físicamente intensa (como el combate) es más difícil. El jugador debe tirar la Resistencia del Garou (dificultad 8) cada turno. Esta tirada es refleja, de modo que no implica dividir la reserva de dados o gastar Rabia por acciones múltiples. El éxito significa que el hombre lobo se cura de forma normal. El fallo, que no sana ningún daño. Un fracaso indica que el hombre lobo no puede regenerarse hasta que haya tenido la oportunidad de descansar.

Permanecer activo

Un hombre lobo herido de gravedad puede canalizar su Rabia para salvar la vida. Es una apuesta arriesgada: si tiene éxito, el hombre lobo entra en un Frenesí salvaje. Sin embargo, a veces es la única manera de que un personaje salve el pellejo.

Para permanecer activo, el jugador tira la Rabia permanente de su personaje (dificultad 8). Cada éxito cura un nivel de Salud de cualquier tipo de daño. Sin importar cuánto daño se cure, el personaje entra en un Frenesí Berserker.

Ejemplo: *Paso-sin-Sombra se ha topado con cazadores de hombres lobo con equipamiento militar. Mató al cazador que se acercó blandiendo un cuchillo de plata, pero no pudo esquivar una granada que cayó junto a su pie. El explosivo iba relleno de metralla de plata, por lo que ha recibido suficiente daño agravado como para marcar su nivel de Salud Incapacitado. No hay nada que hacer. Tiene que canalizar su Rabia. Su jugador tira la puntuación de Rabia de Paso-sin-Sombra (5 dados) a dificultad 8 y obtiene tres éxitos (llegando a Herido). En su próximo turno entra en un brutal Frenesí. Los cazadores creían que había caído, pero parece que esto les viene grande.*

Un personaje sólo puede canalizar su Rabia de esta manera una vez por escena. Si se ve reducido a Incapacitado más de una vez en una sola pelea, sufre las peores consecuencias del daño.

Aunque su Rabia puede eliminar una gran cantidad de daño, sobrecargar la increíble regeneración de un hombre lobo tiene algunos efectos secundarios. Cada vez que logra permanecer activo mediante una tirada con éxito, un hombre lobo gana una Cicatriz de Batalla (ver pág. 260).

Lesiones en humanos

Los humanos normales reciben daño de las mismas fuentes que los hombres lobo, pero son mucho menos resistentes. Los Garou pueden intentar absorber cualquier daño que no sea causado por plata, pero los seres humanos sólo pueden absorber el daño contundente. Lo que los Garou curan en segundos puede llevarle semanas a un humano.

Daño contundente

Los seres humanos curan el daño contundente con bastante rapidez. Sólo requieren tratamiento médico cuando se encuentran Malheridos o peor; las demás lesiones se curan de forma natural por sí solas. El daño contundente más allá de Herido tiene consecuencias: un ser humano puede ver reducida su capacidad visual o auditiva como resultado de una conmoción cerebral o sufrir dolores insoportables a causa de costillas rotas y lesiones internas. La atención médica puede eliminar estos efectos y es necesaria para que un humano se recupere por completo.

Nivel de Salud	Tiempo de recuperación
De Magullado a Herido	Una hora
Malherido	Tres horas
Tullido	Seis horas
Incapacitado	12 horas

Si un mortal alcanza el estado Incapacitado debido a daño contundente, cae inconsciente pero no muere. En vez de eso, cualquier daño adicional eleva su nivel de Salud menos severo de daño contundente a daño letal. Ese daño se cura como el letal. De esta manera un humano puede ser golpeado hasta la muerte.

Daño letal

El daño letal es exactamente eso. Cualquier herida letal más grave que Lesionado requiere tratamiento médico antes de poder curarse. Si una herida de este tipo no se trata, el ser humano sufre otro nivel de daño letal cada día a medida que las heridas se reabren o se infectan. Un ser humano que llega a Incapacitado debido a daño letal está a las puertas de la muerte; si recibe un nivel de daño más de cualquier tipo, muere.

Un humano que todavía no haya sobrepasado el nivel de Malherido debido a daño letal puede simplemente descansar y recuperar su salud después de ser atendido. Sin embargo, un humano Tullido o Incapacitado necesita atención médica constante durante los intervalos indicados a continuación para que sea posible la curación.

Nivel de Salud	Tiempo de recuperación
Magullado	Un día
Lastimado	Tres días
Lesionado	Una semana
Herido	Un mes
Malherido	Dos meses
Tullido	Tres meses
Incapacitado	Cinco meses

Un humano normal se cura de un nivel de Salud cada vez. Es decir, debe descansar la cantidad total de tiempo indicada para su peor nivel de Salud antes de poder comenzar a sanar el siguiente. Por ejemplo, un humano que ha resultado Lesionado debido a daño letal debe descansar durante una semana para curar el nivel Lesionado, luego tres días más para curar el nivel Lastimado y un día adicional para curar el nivel Magullado.

El daño agravado se cura como si fuera letal para los seres humanos. La única diferencia significativa es que el daño agravado es más difícil de curar por medios sobrenaturales.

Fuentes de lesiones

A pesar de lo rápido que se curan, hay muchas cosas que pueden herir a los hombres lobo. Algunas de las más comunes se enumeran aquí.

Asfixia y ahogamiento

Los hombres lobos son seres vivos y necesitan respirar igual que las personas y los animales. Cuando se sumerge en agua o en algún otro medio en el que no se pueda respirar, un personaje puede contener la respiración durante un período de tiempo determinado por su Resistencia. Cambiar de Forma una vez sumergido no altera este período de tiempo, ya que la capacidad pulmonar del personaje cambia, pero la cantidad de aire en sus pulmones no lo hace.

Una vez que el tiempo se agota, el personaje puede gastar Fuerza de Voluntad para seguir manteniendo la respiración. Cada punto de Fuerza de Voluntad gastado de esta forma le permite mantener la respiración durante 30 segundos más.



Resistencia	Tiempo
1	Treinta segundos
2	Un minuto
3	Dos minutos
4	Cuatro minutos
5	Ocho minutos
6	Doce minutos
7	Veinte minutos
8	Treinta minutos

Durante una actividad física extenuante, como el combate, el personaje puede mantener la respiración durante un número de *turnos* igual al doble de su Resistencia. Cada punto de Fuerza de Voluntad gastado de esta manera le da un turno más de acción.

Una vez que un personaje se queda sin aire, empieza a ahogarse y recibe un nivel de Salud de daño letal cada turno. Un hombre lobo no puede regenerar este daño hasta que pueda respirar de nuevo. Cuando llega a Incapacitado, vuelve a su Forma de Raza y muere en un número de turnos igual a su Resistencia.

Caídas

La gravedad no tiene favoritismos. Las caídas causan daño, incluso a criaturas tan resistentes como los hombres lobo. El Narrador tira un dado de daño contundente por cada 3 metros o 10 pies que tu personaje caiga antes de golpear contra algo sólido. Este daño puede absorberse de forma normal. Aterrizar sobre objetos afilados puede cambiar el daño a letal a discreción del Narrador.

Un personaje que cae desde más de 30 metros (100 pies) alcanza velocidad terminal. En ese punto, el personaje recibe 10 dados de daño letal al impactar. La armadura sólo proporciona la mitad de su protección normal contra una caída desde una altura así, pues no está diseñada para ayudar a aterrizar con suavidad.

Combate

Nacidos para ser guerreros de Gaia, los Garou entablan muchos más combates que la mayoría de las demás criaturas, siendo el origen de más lesiones que cualquier otra cosa en el juego. El combate se detalla al completo a partir de la pág. 288.

Enfermedades

Los hombres lobo no son inmunes a la mayoría de las enfermedades, pero se recuperan con mayor rapidez que los humanos. Las enfermedades infligen una serie de niveles de Salud de daño al paciente, ya sean contundentes o letales, dependiendo de la gravedad de la enfermedad. Con el descanso y el cuidado adecuados, la enfermedad sigue su curso y los niveles de Salud se curan lentamente.

Las habilidades de curación de un hombre lobo lo protegen de enfermedades relativamente leves, incluyendo el resfriado común y la gripe, enfermedades que normalmente causan daño contundente. Ni siquiera las enfermedades verdaderamente debilitantes o autoinmunes pueden infligir daño duradero, aunque el hombre lobo aún puede ser portador de la enfermedad después de superarla. Para que un hombre lobo padezca una enfermedad, ésta tendría que ser de origen sobrenatural y por lo tanto infligir daño agravado.

Fuego

El fuego es primordial y peligroso, pero también protector. Puede quemar la corrupción o destruirlo todo a su alrededor; en muchos aspectos, es como un Garou. El daño causado por el fuego siempre es agravado e ignora la armadura. Un hombre lobo puede absorber el daño por fuego de forma normal, pero la dificultad varía dependiendo de la intensidad de éste. La cantidad de daño infligido por el fuego varía en función del tamaño de las llamas. Un personaje sufre esa cantidad de daño por cada turno que esté en contacto con el fuego; sólo deja de recibir daño una vez que sale de la zona y/o extingue las llamas que lo envuelven. El daño por fuego tiene éxito de forma automática a menos que se absorba: un personaje atrapado en una hoguera recibe dos niveles de Salud de daño agravado por turno, no dos dados de daño agravado por turno.

Dificultad de absorción	Calor del fuego
3	Calor de una vela (quemaduras de primer grado).
5	Calor de una antorcha (quemaduras de segundo grado).
7	Calor de un mechero Bunsen (quemaduras de tercer grado).
8	Calor de un fuego eléctrico.
9	Calor de un fuego químico.
10	Metal fundido.

Niveles de Salud por turno	Tamaño del fuego
Uno	Antorcha; una parte del cuerpo expuesta a las llamas.
Dos	Hoguera; la mitad del cuerpo expuesta a las llamas.
Tres	Infierno; todo el cuerpo envuelto en llamas.

Si tu personaje llega a Malherido, sufre cicatrices temporales por las llamas. Reduce su Apariencia en uno hasta que se recupere de sus heridas quedando Magullado. Si queda Tullido o Incapacitado por el fuego, las quemaduras cubren la mayor parte de su cuerpo, reduciendo la Apariencia en dos. Las cicatrices pueden ser permanentes si el personaje está Incapacitado y gana una Cicatriz de Batalla por permanecer activo.

Plata

La plata, el metal lunar, es la gran debilidad de los hombres lobo. La mayoría de los humanos saben por las películas de Hollywood o las novelas de terror que un arma de plata puede matar a un hombre lobo. Es difícil forjar un

arma de plata, pero un herrero o un armero hábiles pueden lograrlo. Quienes conocen la existencia de los Garou saben tener a mano el armamento de plata.

Además de convertir los ataques normales en daño agravado no absorbible (ver pág 255), la plata causa otros problemas a los Garou. El simple hecho de tocar plata causa un nivel de daño agravado por turno mientras dure el contacto a menos que el hombre lobo sea un Homínido o un Lupus en su Forma de Raza.

Algunos Garou portan plata, normalmente en forma de armamento como los klaives. Sin embargo, hacer eso tiene un precio. La alergia natural de los Garou a la plata causa una reducción de su Gnosis efectiva. Esta pérdida permanece activa en todas las Formas, incluyendo la de Raza. Si el Garou se deshace del objeto (u objetos) de plata o lo guarda, el efecto desaparece tras un día.

Por cada cinco objetos de plata que porte una manada, todos sus miembros sufren esa reducción. Además, llevar demasiados objetos de plata, especialmente balas, puede causar una pérdida de Honor o Sabiduría para la manada (sin mencionar lo difíciles que son de conseguir).

Objeto	Pérdida de Gnosis
Balas de plata	1 punto/5 balas
klaive	1 punto
Gran Klaive	2 puntos

No todo aquello que los humanos denominan "plata" contiene suficiente plata real como para ser lo bastante pura espiritualmente y dañar a un hombre lobo. La plata de ley (más del 90% de plata) es lo suficientemente pura para ser espiritualmente activa. A discreción del Narrador, la "plata de joyería" (80% de pureza) pueden ser suficiente para afectar a los hombres lobo. La argentita y la plata córnea son compuestos de plata y desde luego no son espiritualmente puros, ni tampoco lo son los compuestos con "plata" en el nombre, incluyendo nitrato de plata, cloruro de plata o yoduro de plata. Algunos objetos pueden ser bañados en plata en lugar de estar hechos completamente de plata. Estos objetos causan daño como si fueran armas de plata, pero el baño se estropea tras de un par de golpes.

Radiación y residuos tóxicos

Muchos de los lugares sagrados del Wyrm en la Tierra se encuentran en o cerca de lugares radiactivos y vertederos de residuos tóxicos. Además, algunos esbirros del Wyrm utilizan ataques basados en la radiación. El daño de estas fuentes se trata igual que el daño causado por el fuego, pero tarda el doble de tiempo en curarse.

Temperaturas extremas

Los hombres lobo pueden soportar temperaturas muy por encima de los límites humanos, pero aun así tienen sus limitaciones. El calor extremo (por encima de los 100ºC o 200ºF) causa daño de la misma forma que el fuego, a discreción del Narrador. A –40º (C o F) o menos resta un dado a todas las reservas de Destreza debido a la congelación. Por cada 6ºC (10ºF) por debajo de eso, resta otro dado.

Venenos y drogas

Al igual que las enfermedades, pocos son los venenos o drogas que tienen un efecto notable en los Garou. Los hombres lobo que deseen entrar en estado de embriaguez o usar drogas con fines recreativos deberán hacerlo en su Forma de Raza, donde sus sistemas regenerativos son menos eficaces, o despertar al espíritu de la droga mediante el Rito del Despertar Espiritual, lo que aumenta la potencia de la sustancia.

Los siguientes ejemplos abarcan los efectos de diversas drogas sobre los hombres lobo, ya sea en su Forma de Raza o una vez despertada la droga. Es muy difícil que un hombre lobo se vuelva adicto a cualquier sustancia; sus dones curativos impiden que esto ocurra en cualquier circunstancia salvo en las más extremas.

- **Alcohol:** Resta un dado de Destreza e Inteligencia por cada dos bebidas alcohólicas consumidas. Reduce la penalización en uno por cada hora que pase desde que se deja de beber.
- **Alucinógenos:** Todas las reservas de dados se reducen de 1 a 3 dados ya que el personaje no puede concentrarse. Su percepción del mundo está alterada y sus reacciones dependerán de lo que crea que está pasando. Un personaje que tome alucinógenos antes de meditar para recuperar Gnosis puede recuperar hasta dos puntos por hora de meditación en lugar de uno. El efecto dura (8 menos Resistencia) horas.
- **Cocaína/anfetaminas/speed:** El hombre lobo gana inmediatamente un punto de Rabia temporal. Durante el resto de la escena, el personaje sólo necesita tres éxitos en una tirada de Rabia para entrar en Frenesí.
- **Heroína/morfina/barbitúricos:** Las reservas de dados de Destreza y de todas las Habilidades se reducen en dos durante (10 menos Resistencia) minutos. El personaje entra en un estado de ensoñación que dura (12 menos Resistencia) horas durante las cuales la dificultad de las tiradas de Rabia aumentan en uno.
- **Marihuana:** Resta un dado a las reservas basadas en la Percepción e incrementa en uno la dificultad de todas las tiradas de Rabia. El efecto dura en torno a media hora.
- **Veneno débil:** El personaje recibe entre uno y tres niveles de daño letal por escena. Los venenos pueden causar una cantidad máxima de daño, por lo general entre cinco y diez niveles. Si el personaje no lo regenera (debido a estar en Forma de Raza o ser humano), sustrae un dado de todas las reservas de dados hasta que se cure. Un hombre lobo en una Forma que se regenera se libra de los efectos del veneno en segundos y no sufre ninguna consecuencia negativa.
- **Veneno fuerte:** El personaje recibe entre uno y tres niveles de daño letal por turno. Los venenos pueden causar una cantidad máxima de daño, por lo general entre cinco y diez niveles. Un hombre lobo puede regenerarlo forma normal, pero, hasta que el veneno haya sido eliminado y todo el daño se haya curado, resta un dado a todas las reservas de dados. Las únicas toxinas que tienen un efecto significativo sobre los hombres lobo son las que están mejoradas de forma sobrenatural y como tales infligen daño letal.

Cicatrices de Batalla

Los Garou pueden curarse de la mayoría de heridas sin sufrir consecuencias negativas. Un humano al que un lobo le arranque los dedos necesitará cirugía y perderá parte de la funcionalidad en dichos dedos (si es que no los pierde por completo). Un hombre lobo puede hacer que el tejido perdido crezca de nuevo, así como restaurar las conexiones nerviosas. Incluso puede hacer que le crezcan los dedos si no se los pueden unir de nuevo.

Algunas lesiones, especialmente aquéllas provocadas por otros Garou, pueden causar un daño duradero a un hombre lobo. Estas heridas se producen cuando un personaje canaliza su Rabia para permanecer activo al borde de la muerte. Un hombre lobo también puede adquirir una Cicatriz de Batalla como resultado de un ataque particularmente brutal o de la tortura.

Ejemplo: *Rojo-Verde-Azul, un Morador del Cristal Lupus, ha sufrido a manos de un grupo de Ciberperros. Ha tenido tecnología Fetiche experimental implantada en su cuerpo para tratar de mejorarlo. Aunque consiguió escapar y eliminar los dispositivos implantados en su cuerpo, Rojo-Verde-Azul ha pasado por dos complejas operaciones que precisaron de herramientas quirúrgicas de plata. El Narrador determina que, a pesar de que nunca ha llegado a Tullido, su cuerpo está cubierto de feas cicatrices que no desaparecerán, otorgándole una Cicatriz de Batalla.*

El espectro de las Cicatrices de Batalla va desde los efectos estéticos, como la red de cicatrices de Rojo-Verde-Azul, hasta miembros amputados o daños cerebrales. Cada Cicatriz de Batalla proporciona una recompensa de Renombre en forma de Gloria temporal, anotada junto a cada cicatriz. La curación de una Cicatriz de Batalla mediante Dones u otros medios causa la pérdida de un punto de Gloria temporal. Algunas Tribus, especialmente los Hijos de Gaia y los Moradores de Cristal, pueden reconocer la Sabiduría que yace en la curación de una Cicatriz de Batalla.

Esta sección incluye una lista de ejemplos de Cicatrices de Batalla junto con la Gloria otorgada por cada una. Al asignar una Cicatriz de Batalla, el Narrador debería ponerse de acuerdo con el jugador para escoger una que tenga sentido. Un personaje que sufre repetidos golpes en la cabeza no va a resultar castrado, pero podría sufrir daño cerebral.

Esta lista no es exhaustiva. El Narrador tiene libertad para desarrollar sus propias interpretaciones de las lesiones causadas por daño masivo. Al asignar las recompensas de Gloria, recuerda que las cicatrices más visibles tienden a proporcionar mayores recompensas.

• **Castrado:** Tu aparato reproductor ha sido dañado. Eres incapaz de engendrar o tener hijos. Los hombres con esta lesión no son necesariamente impotentes, pero los personajes castrados de cualquier sexo ven cómo aumentan en dos la dificultad de seducción y atracción animal. Un punto de Gloria temporal.

• **Cicatrices superficiales:** Enormes y horribles masas de tejido cicatricial cubren el cuerpo de tu personaje, dejando esas zonas sin pelo en cualquiera de sus Formas. Dependiendo de la situación, estas cicatrices pueden reducir la reserva de dados de Apariencia de tu personaje en uno. Un punto de Gloria temporal.

• **Cicatriz profunda:** Prácticamente lo mismo que una cicatriz superficial, excepto que también se ven afectados los músculos y la cicatriz duele cuando cambia la humedad ambiental. Un punto de Gloria temporal.

• **Colapso pulmonar:** Uno de tus pulmones fue perforado durante la batalla. Te resulta difícil respirar y realizar esfuerzos. Pierdes un dado en cualquier tirada de Resistencia que implique esfuerzo y un dado adicional tras cinco turnos de actividad física. Además, sólo puedes mantener la respiración la mitad del tiempo indicado (ver pág. 257). Un punto de Gloria temporal.

• **Columna dañada:** Tu columna vertebral se ha fracturado y tienes problemas para mantener el equilibrio. Tu Destreza se reduce en uno, restas dos a tu puntuación de Iniciativa y debes gastar Fuerza de Voluntad en cualquier tirada que implique equilibrio, precisión o permanecer inmóvil. Dos puntos de Gloria temporal.

• **Daño cerebral:** Una grave lesión en la cabeza o quizás la falta de oxígeno durante un largo período de tiempo ha reducido tus facultades mentales. Pierdes un punto de un Atributo Mental (a elección del Narrador). Además, debes tirar un dado y restar ese número de puntos de tu Gnosis, Fuerza de Voluntad o Conocimientos (a elección del jugador que pierde estos puntos). Lo más probable es que también sufras amnesia parcial. Dos puntos de Gloria temporal.

• **Daño estético:** Una lesión fácilmente visible que no tiene un efecto debilitante significativo, tal como una oreja amputada, un labio partido o una parte expuesta del cráneo. Parece grotesco para los seres humanos e impresionante para los Garou. Reduce en un punto la Apariencia cuando trates con humanos, a menos que tapes o escondas los daños. Dos puntos de Gloria temporal.

• **Dedos amputados:** Has perdido al menos tres dedos de una mano. Las tiradas de Destreza que implican el uso de dicha mano sufren una penalización de +3 a la dificultad. Tu reserva de dados de daño para ataques de garra con ella se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo). Dos puntos de Gloria temporal.

• **Extremidad mutilada:** Una de tus extremidades ha sido mutilada hasta el punto de la inutilidad. Si has perdido una pierna, te mueves a la mitad de velocidad en todas las Formas. Si has perdido un brazo, tu velocidad en Hispo y Lupus se reduce a tres cuartas partes. No puedes utilizar la extremidad dañada para ningún propósito. Tres puntos de Gloria temporal.

• **Fractura mal soldada:** Uno de los huesos de tu personaje se rompió y no se curó adecuadamente. Si, en el futuro, esa zona de tu cuerpo recibe dos o más niveles de Salud de daño de una vez (a discreción del Narrador, dependiendo de la descripción del ataque), el hueso se vuelve a romper causando un nivel adicional de daño letal. Un punto de Gloria temporal.

• **Mandíbula rota:** Similar a una fractura mal soldada, tu mandíbula quedó destrozada y ahora no está alineada con tu lengua. Todas las dificultades para acciones que impliquen hablar aumentan en 2 y la dificultad de los

ataques de mordisco aumenta en uno. Tu personaje habla arrastrando las palabras, algo que debería ser interpretado adecuadamente. Un punto de Gloria temporal.

• **Tuerto:** Perdiste uno de tus ojos y éste no ha vuelto a crecer. La dificultad de todas las tiradas que impliquen percepción de la profundidad o disparar un arma (incluyendo el uso de armas arrojadizas) aumenta en tres. Cualquier tirada de Percepción basada en la vista recibe una penalización de +2 a la dificultad. Dos puntos de Gloria temporal.

Envejecer

Por regla general, los hombres lobo no mueren de muerte natural. Gracias a sus poderes regenerativos, un hombre lobo podría vivir posiblemente hasta los 120 o incluso más antes de que su cuerpo finalmente se rinda, pero muy pocos Ancianos han alcanzado alguna vez esa edad. La mayoría de los hombres lobo muere en la batalla y los que no lo hacen suelen elegir morir cuando su edad afecta a sus capacidades. Después de todo, la Letanía dice: «No permitirás que tu Pueblo te atienda en la enfermedad».

"La vejez", por supuesto, es algo relativo. Algunos Garou siguen siendo miembros útiles para sus clanes actuando como asesores y celebrantes de Ritos mucho después de haber dejado de ser guerreros. Al envejecer, un personaje puede padecer problemas mentales, incluyendo senilidad, Alzheimer o demencia (Atributos Mentales reducidos), fragilidad o enfermedades físicas (Atributos Físicos reducidos) y pérdida de Rabia. A medida que envejecen, muchos Garou ancianos pierden el lobo de forma permanente. Cada personaje envejece de manera diferente, por lo que los efectos específicos dependen del Narrador, en caso de que alguna vez fuera necesario.

Algunos Garou deciden retirarse y pasar el resto de sus días entre humanos o lobos. Otros desaparecen en la Umbra para encontrar su Patria Tribal. Los demás simplemente vagan por los bosques para morir en paz consigo mismos y con Gaia.

Estados Mentales

La Rabia que arde en el pecho de un Garou no sólo hace de él un guerrero de Gaia sobrenaturalmente poderoso; recurrir a ella puede mandar a un hombre lobo a las profundidades del Frenesí. Algunos sienten el perturbador toque del Wyrm cuando ceden a la Rabia, pues al hacerlo representan impulsos atávicos de una de las facetas del Wyrm Triádico.

Los seres humanos pueden detectar la Rabia de los hombres lobo. Cuando se encuentran cara a cara con un Garou en Forma Crinos, la mayoría se niegan a recordar lo que han visto y huyen aterrorizados o se acurrucan en un estado catatónico.

Frenesí

La imagen del hombre lobo está intrínsecamente ligada a la de una incontrolable y aullante bestia. Todo Garou porta la Rabia en su corazón. A menos que pueda controlar y canalizar esa Rabia, puede perder el control y enloquecer.

Cualquier tirada de Rabia puede llevar al Frenesí, incluso si se usa para activar Dones. Todas las tiradas de Rabia representan un intento de despertar la bestia primitiva que impulsa al Garou. Si en una de estas tirada se obtienen cuatro o más éxitos, el personaje entra en Frenesí. El jugador puede gastar inmediatamente un punto de Fuerza de Voluntad para contenerlo, pero su personaje no puede realizar ninguna otra acción ese turno.

Los Garou que tienen puntuaciones de Rabia permanente por debajo de cuatro también pueden entrar en Frenesí, pero sólo bajo circunstancias que activen un disparador psicológico particular: encerrar a un hombre lobo claustrofóbico en un espacio cerrado o uno aracnofóbico que se encuentre cara a mandíbula con uno de los hombres araña Ananasi. Cuando un hombre lobo se encuentra ante ese nivel de estrés, su Rabia temporal puede exceder su puntuación de Rabia permanente. Usa la mayor de las dos puntuaciones para todas las tiradas de Rabia.

Los hombres lobo entran en Frenesí de dos formas:

• **Frenesí Berserker:** El hombre lobo sólo ve blancos en movimiento, objetivos que quiere reducir a bultos sanguinolentos de carne destrozada. Un Garou *berserker* cambia inmediatamente a su Forma Crinos o Hispo (el jugador decide cuál) y arremete contra algo.

El objetivo a quien ataque dependerá de las circunstancias. Si la Rabia permanente del Garou no excede su Gnosis permanente, no se volverá contra sus compañeros de manada a menos que se encuentre bajo el Yugo del Wyrm. Cualquier otro objetivo será válido, incluyendo a otros cambiaformas que no pertenezcan a su manada.

Un Garou cuya Rabia permanente exceda su Gnosis permanente atacará a todo lo que se mueva. Es incapaz de diferenciar los objetivos a menos que el jugador gaste un punto de Fuerza de Voluntad, en cuyo caso puede seleccionar a su víctima. Si no puede gastar Fuerza de Voluntad, el Narrador elige el objetivo. Los hombres lobo en este estado no recuerdan qué les pasa durante el Frenesí y muchos pierden el conocimiento una vez éste ha concluido.

• **Frenesí del Zorro:** El hombre lobo hace todo lo posible por escapar. Adopta su Forma Lupus y huye. Sólo ataca si algo se interpone en su camino y sólo lo justo para dejar atrás a su oponente. El personaje corre hasta que encuentra un lugar seguro donde esconderse y permanece allí hasta que el Frenesí haya finalizado.

Las maniobras de combate y las tácticas de manada requieren de un nivel de pensamiento y control que un hombre lobo en estado de Frenesí no tiene, ya se encuentre en Frenesí Berserker o del Zorro. Eso le deja tres opciones: morder, dar garrazos o correr. Puede gastar Rabia para realizar acciones adicionales, pero no puede dividir su reserva de dados, usar Dones o caminar de lado. Un hombre lobo en Frenesí no siente dolor e ignora todas las penalizaciones por daño.

Un hombre lobo sólo puede salir del Frenesí una vez la situación desencadenante haya terminado. Tras escapar, el jugador tira su Fuerza de Voluntad (la dificultad es igual a la Rabia del Garou) para salir del Frenesí. Si la tirada falla, lo puede intentar de nuevo en el siguiente turno sin que aumente la dificultad.

Tiradas de Rabia

A discreción del Narrador, cualquiera de las siguientes circunstancias puede provocar una tirada de Rabia.

- Vergüenza o humillación (por ejemplo, fracasar en una tirada importante).
- Cualquier emoción fuerte (lujuria, rabia, envidia).
- Hambre extrema.
- Confinamiento.
- Impotencia.
- Ser insultado por un enemigo superior.
- Grandes cantidades de plata en la zona.
- Ser herido.
- Ver herido a un compañero de manada.

La dificultad de una tirada de Rabia depende de la fase de la Luna. Reduce la dificultad en uno si la fase de la Luna coincide con la fase lunar del Auspicio del personaje. Un Garou en Forma Crinos también resta uno a la dificultad, aunque esto no se acumula con el modificador por la Luna de su Auspicio.

Fase de la Luna	Dificultad
Nueva	8
Cuarto de Luna	7
Media	6
Gibosa	5
Llena	4

El Yugo del Wyrm

La Rabia de un hombre lobo no es sólo la manifestación de la furia sobrenatural de Gaia, atrapada en las redes de una loca Tejedora. Es también una puerta que el Wyrm puede usar para controlar a un Garou cuando éste enloquece.

Cuando un jugador saca seis o más éxitos en una tirada de Rabia, el personaje entra en un Frenesí Berserker. Ni toda la Fuerza de Voluntad del mundo le concederá el control por un segundo. El personaje se encuentra bajo el Yugo del Wyrm. Además de atacar a todo lo que vea, siendo el Narrador quien elige los objetivos, el Yugo trae consigo un giro aún más terrible.

Cada Raza de Garou tiene afinidad con una de las cabezas del Wyrm Triádico y es esa faceta la que se activa en los peores casos de Frenesí.

- **Homínido:** El Devorador-de-Almas considera a los humanos sus hijos predilectos. Este favor retorcido se extiende a los Garou de Raza Homínido. Este aspecto del Wyrm impulsa a sus secuaces a devorar seres humanos, lobos e incluso a otros Garou. Un hombre lobo bajo este Yugo debe tirar Astucia (dificultad 7) cada vez que mate o incapacite a un oponente. Si obtiene un fracaso, tiene que detenerse durante un turno para devorar a su presa.

- **Metis:** El Wyrm Profanador presta especial atención a los Garou que no pueden procrear. Impulsa a los Garou Metis a practicar innombrables actos sexuales con sus oponentes caídos, independientemente de su sexo. Si un hombre lobo mata o incapacita a un oponente, el jugador debe tirar Astucia (dificultad 7). Si fracasa, el hombre lobo tiene que detenerse durante un turno para saciar su impía lujuria con el cadáver de su oponente.

- **Lupus:** La Bestia-de-la-Guerra reclama a los salvajes Garou Lupus. Los obliga a destrozar a sus víctimas hasta que éstas no sean más que un amasijo sanguinolento de carne y huesos. El Garou pierde todo sentido de la piedad y existe únicamente para destruir. Cuando un hombre lobo Lupus mata o incapacita a un enemigo estando bajo el Yugo, el jugador debe tirar Astucia (dificultad 7). Si fracasa, el hombre lobo destroza el cadáver de su oponente hasta descuartizarlo por completo.

El Yugo del Wyrm es terrorífico para cualquier hombre lobo. Aunque no es en absoluto glorioso, entrar en Frenesí es un mecanismo de defensa contra el dolor, un brutal pero puro método de supervivencia. Un Frenesí tocado por el Wyrm no es nada de eso. Saca a la luz cuán cerca está el Garou del Wyrm. Ésa es una horrible verdad que la mayoría de los Garou no son capaces de afrontar. Incapaces de vivir con lo que han hecho, algunos hombres lobo acaban con sus vidas tras tales Frenesíes.

La Maldición

La Rabia tiene otros efectos en un hombre lobo además del Frenesí. Otros animales, especialmente los humanos, pueden sentir el depredador que acecha bajo su piel. Cuando la Fuerza de Voluntad de un ser humano es menor que la Rabia de un hombre lobo, ese humano evitará todo lo posible el contacto con el Garou. Puede que cruce la calle para evitar a ese “bicho raro”, que decida llamar a un taxi en lugar de quedarse allí o incluso que corra asustado. La mayoría de los seres humanos tienen una puntuación de Fuerza de Voluntad entre 2 y 4, por lo que la Maldición no es cosa de risa. Los seres humanos no son las únicas criaturas afectadas por la Maldición: los lobos y otros animales evitan a los Garou siempre que pueden.

Esta Maldición hace que las relaciones normales con los seres humanos y los lobos sean muy difíciles, y que mantener una familia sea casi imposible. La Rabia de un hombre lobo hace que incluso su propia Parentela se sienta incómoda, aunque en menor grado. Sólo otros hombres lobo pueden ofrecer verdadera compañía a un Garou. La Letanía sanciona el resultado lógico de un compañerismo tan cercano.

El Delirio

Durante más de tres mil años, los hombres lobo cazaron a los humanos. A pesar de que la mayoría de ellos no tiene ni idea de que los hombres lobo existen, una parte del inconsciente colectivo recuerda esos milenios de terror. La Forma híbrida Crinos, un avatar de sangrienta muerte, incita una especie de locura en los seres humanos que los Garou llaman el Delirio.

Las personas de voluntad más fuerte pueden lidiar mejor con la visión de un hombre lobo. La mayoría de seres humanos caen presa del pánico y huyen, o se hunden en un miedo catatónico. Incluso los que pueden controlarse olvidarán el encuentro más tarde, ya sea mediante la racionalización de lo que vieron (“¡Era un oso! ¡No me jodas!”) u olvidando el incidente por completo. Esta negación subconsciente es una fuerza sobrenatural que los Garou apodan el Velo y lo ven como una de sus mayores ventajas.

EFECTOS DEL DELIRIO

Fuerza de Voluntad	% de Población	¿Lo olvidará?	Reacción
1	10%	Sí	Miedo Catatónico: El ser humano se desmaya o sufre un colapso nervioso.
2	20%	Sí	Pánico: El humano sale corriendo, tratando de interponer la mayor distancia posible entre él y el Garou.
3	18%	Sí	Incredulidad: El humano se oculta tras una esquina para evitar la "alucinación" hasta que ésta termina, pero no sufre un colapso nervioso.
4	15%	Sí	Furia: El humano ataca, ya sea disparando una pistola (aunque no tendrá la suficiente frialdad mental para recargar), arrojando objetos o incluso saltando hacia el "monstruo".
5	13%	Sí	Terror: Similar al pánico pero con pensamiento racional. El ser humano es capaz de pensar lo suficiente como para cerrar las puertas tras de sí o subirse a un coche y huir.
6	10%	Sí	Conciliación: El humano tratará de parlamentar y negociar con los Garou haciendo todo lo posible para no acabar herido.
7	7%	No, pero lo racionalizará	Miedo Controlado: Aunque aterrorizado, no cede al pánico. El humano huirá o luchará según corresponda, pero manteniendo el control de sus acciones.
8	5%	No, pero lo racionalizará	Curiosidad: Esta gente es peligrosa, porque recuerdan lo que vieron (más o menos) y bien podrían investigar el asunto.
9	1,5%	No	Sed de sangre: Este humano se niega a soportar nada más. Tiene miedo, pero está enfadado y recordará al Garou, y es probable que incluso trate de darle caza.
10	0,5%	No	Ninguna reacción: El humano no tiene el más mínimo miedo ni se siente molesto por el Garou. Ni siquiera la Parentela es tan estoica, por lo que los Garou tienden a sospechar de este tipo de gente.

La forma de actuar de un humano al enfrentarse a un hombre lobo en Forma Crinos depende de su puntuación de Fuerza de Voluntad. La tabla adjunta indica cuál será su reacción, hasta qué punto recordará el encuentro y qué porcentaje de la población actuará de esa manera. Unos pocos humanos pueden estar insensibilizados a la peor parte del horror que supone ver a un hombre lobo en Forma Crinos gracias a sus estudios de lo oculto. El Narrador puede decidir que esos seres humanos tiren Astucia + Ocultismo (dificultad 9); cada éxito aumenta su Fuerza de Voluntad efectiva en la tabla en uno. Los miembros de culturas que no sufrieron el Impergium en gran medida, como los nativos americanos y los aborígenes australianos, también pueden recibir una bonificación a discreción del Narrador, aunque sólo si han sido educados sin contacto con otras culturas.

El Delirio sólo afecta a las personas que ven al hombre lobo en persona. Las fotografías, vídeos (en directo o grabados) u otras evidencias similares no desencadenarán ninguna reacción de miedo. Los testigos humanos racionalizarán las pruebas tomadas a distancia como una imagen con Photoshop o un truco publicitario a menos que su Fuerza de Voluntad sea 8 o superior.

La Parentela es totalmente inmune al Delirio.

Drama

Cuando se desatan pelaje y garras, el caos debería desarrollarse en la *historia*, no en el *juego*. Así pues, existen ciertas pautas que ayudan a saber quién está haciendo qué a quién, dónde y por cuánto tiempo. Por supuesto, estas directrices no tienen en cuenta todas las actividades imaginables. ¿Cómo podrían?. Sin embargo, para aquellos momentos en los que los personajes tienen que hacer lo que los jugadores no pueden, los siguientes sistemas ayudan a mantener las cosas funcionando a toda pastilla.

Jugar sin tiradas

Siempre que puedas, deja que tu imaginación determine lo que es y no es posible. En circunstancias triviales, utiliza simplemente tu juicio (y posiblemente la regla del éxito automático) para determinar si una acción tiene éxito o no. No necesitas tirar cada vez que tu Morador del Cristal se siente a navegar por Internet. Pero, cuando esté tratando de eludir un sistema de seguridad informático mientras un Primer Equipo vacía cargadores de balas de plata sobre sus

compañeros de manada, *entonces* harás una tirada… y si resultas ser el jugador de ese Morador del Cristal, será mejor que hagas una *buena* tirada…

Deja volar la imaginación incluso cuando lanzas los dados. Si eres el jugador que trata de descifrar ese código, describe el golpeteo frenético del corazón de tu personaje y las maldiciones que suelta en voz baja; si eres el Narrador, describe el penetrante olor a pólvora de los disparos y los gritos de guerra victoriosos de los Fomori que se aproximan. Deja que el *drama*, y no los *sistemas*, dirija tu partida. Aunque el azar juegue un papel en tus aventuras, utiliza descripciones imaginativas para mantener en marcha la acción.

¿Por qué tirar siquiera?

¿Por qué no dejarlo todo a la narración descriptiva? Porque el factor suerte se suma al drama de tu historia. Cuando hay una posibilidad de que el pirata informático Morador del Cristal pueda fastidiar su propio intento de sortear el sistema de seguridad, la tensión resultante proporciona una sensación de urgencia que de otra manera podría no conseguirse.

El azar también garantiza una sensación de justicia. Incluso el Narrador más ecuánime puede dejar que su pareja tenga más éxito que otros jugadores si todos los resultados dependieran de las decisiones de dicho Narrador. En cambio, los dados y los números son más o menos imparciales. Claro que el Narrador podría inclinar las posibilidades a favor de su pareja, pero si el libro determina una cierta dificultad para una tarea y ésta echa a perder la tirada, sería un mal Narrador si anulase esa decisión a su favor.

Así que sí: narra e interpreta cuanto puedas, pero deja cierto tipo de cosas al azar. Tanto la historia como tu crónica serán mejores si lo haces.

Escenas

En términos de juego, una *escena* es un episodio independiente de actividad dramática. Una discusión, una cacería o un interrogatorio son ejemplos de escenas. Al igual que una historia, cada escena tiene un principio, un nudo y un desenlace. Comienza cuando los personajes se encuentran con una situación o comienzan una actividad, continúa con las cosas que suceden como resultado y finaliza cuando se resuelve la situación o actividad.

Las escenas no tienen una duración determinada: unas pueden durar cinco segundos, otras cinco horas. Generalmente, cada escena tiene un enfoque principal, la situación o tarea en cuestión, de la que dependen los elementos de ésta. Digamos que Chaser Ray quiere causar cierta impresión entre un puñado de abusones y localiza su fraternidad (principio de la escena); sube las escaleras de acceso montado en su Harley, echa la puerta abajo de una patada, se presenta en su sala de estar y los intimida con una mirada de depredador (la escena continúa); algunos de ellos tratan de acabar con él y les da una buena paliza (de nuevo, la escena continúa); luego le dice al jefe de la fraternidad que deje a las chicas del campus en paz, se da la vuelta y se marcha en su moto (final de la escena). En términos de juego, esa escena corta incluye interpretación, quizás algunas tiradas de dados y una conclusión que da pie a situaciones futuras. Así es como debería funcionar una escena prototípica.

Las escenas se desarrollan mejor cuando son vívidas y dinámicas. Tanto si eres jugador como Narrador, haz hincapié en el drama. Describe lo que está pasando: si estás interpretando a Chaser, diviértete asustando a los chicos de la fraternidad; si eres el Narrador, describe los ladrillos desconchados de la sede de la fraternidad, la desgastada puerta principal de roble, al tipo vomitando en los arbustos de fuera y la canción de Nickelback que suena en los altavoces del interior. Las mejores escenas cuentan con un creativo toma y daca entre jugadores y Narrador. Al acabar la escena, proporciona una transición firme (un chiste inteligente o un momento memorable) que conduzca a la siguiente.

Narración paralela

[N.d.T.: *Cut Scene* en el original, que es la cinemática de las escenas no interactivas de los videojuegos. La técnica aquí explicada se asemeja más al *Cross-cutting*, el montaje paralelo o la contraposición de escenas de muchas películas.]

Siempre que sea posible, dale a cada personaje algo que hacer. No es divertido que el personaje de alguien se quede al margen (o que sea el tuyo el que lo haga), mientras los demás se pasan la mitad de la tarde disfrutando de la partida. Si una escena en particular gira en torno a uno o dos personajes, que sea breve y entretenida. Y cuando diferentes personajes persigan objetivos distintos, alterna sus escenas para que nadie termine apartado durante mucho tiempo.

Las escenas alternas giran en torno a diferentes acciones que tienen lugar en más o menos el mismo tiempo. Quizás

Jape y Engaña-a-la-Presa se separen para rapiñar suministros mientras Chaser acosa a los chicos de la fraternidad. Si eres el Narrador, pasa de una escena a otra con un "*Mientras tanto, volviendo a…*" cada pocos minutos; si eres un jugador, divide tus actividades en tareas cortas para que todos tengan la oportunidad de jugar. De esta manera, el grupo mantiene la historia en movimiento y todo el mundo tiene la oportunidad de brillar.

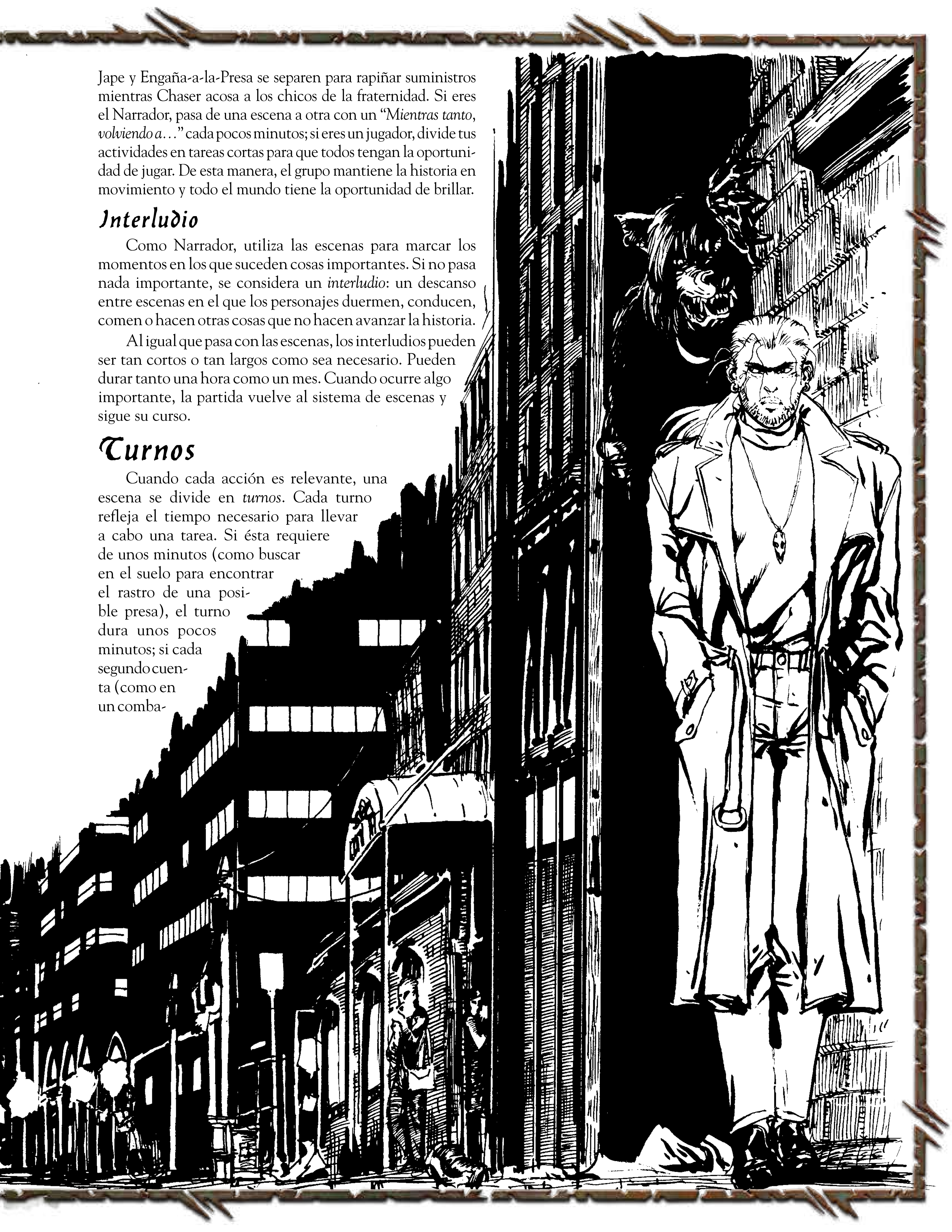
Interludio

Como Narrador, utiliza las escenas para marcar los momentos en los que suceden cosas importantes. Si no pasa nada importante, se considera un *interludio*: un descanso entre escenas en el que los personajes duermen, conducen, comen o hacen otras cosas que no hacen avanzar la historia.

Al igual que pasa con las escenas, los interludios pueden ser tan cortos o tan largos como sea necesario. Pueden durar tanto una hora como un mes. Cuando ocurre algo importante, la partida vuelve al sistema de escenas y sigue su curso.

Turnos

Cuando cada acción es relevante, una escena se divide en *turnos*. Cada turno refleja el tiempo necesario para llevar a cabo una tarea. Si ésta requiere de unos minutos (como buscar en el suelo para encontrar el rastro de una posible presa), el turno dura unos pocos minutos; si cada segundo cuenta (como en un comba-



te), entonces el turno dura aproximadamente de tres a cinco segundos.

Dentro de lo razonable, un turno dura el tiempo suficiente para que cada personaje involucrado realice una única acción. Esto, por supuesto, depende de que todos los personajes hagan cosas similares. Si la acción de Chaser implica patearle la boca a un chico de una fraternidad mientras que la acción de Jape implica conducir a la tienda para comprar leche, el grupo tendrá que medir el tiempo tomando como referencia la acción más corta. Dicho esto, el tiempo de los turnos es flexible. Si Chaser quiere patear a un chico de una fraternidad mientras Jape sube corriendo las escaleras, ambos personajes están, en esencia, usando un único turno a pesar de que dar la patada llevaría menos tiempo que la carrera.



Acciones múltiples

Los hombres lobo son *rápidos*, a menudo más rápidos que todos los demás, lo suficiente como para hacer varias cosas a la vez. En términos de juego, un jugador que quiera que su personaje realice varias cosas en un único turno tiene dos opciones: puede gastar Rabia para obtener acciones adicionales o puede dividir su reserva de dados entre las acciones que desee realizar.

Gastar Rabia

Aprovechando la furia ciega de los hombres lobo, el jugador de un Garou puede gastar puntos de Rabia para obtener acciones adicionales. Por cada punto de Rabia gastado, el personaje es capaz de realizar una acción adicional en ese turno. Por ejemplo, Chaser puede gastar dos puntos de Rabia para golpear a tres personas en el tiempo que alguien normal tarda en dar un puñetazo.

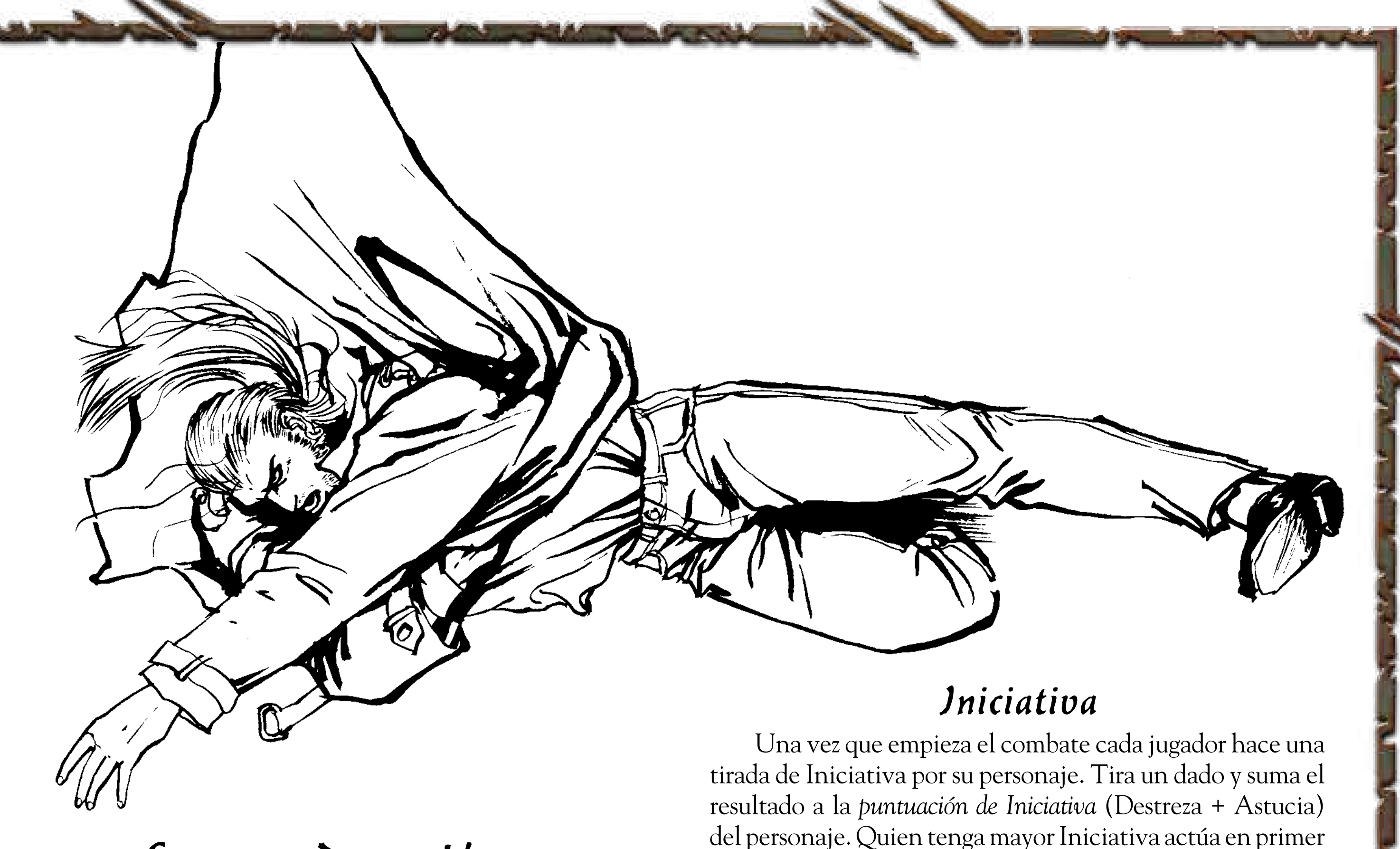
Estas acciones adicionales tienen lugar después de que todos los demás personajes hayan realizado un turno normal. Si varios hombres lobo gastan puntos de Rabia ese turno, entonces las acciones adicionales siguen el orden habitual de Iniciativa de los personajes; si Chaser actúa antes que Jape en esa escena, entonces la acción adicional de Rabia de Chaser tiene lugar antes que la de Jape.

Un Garou puede gastar hasta la mitad de su Rabia permanente en un solo turno, pero no puede dividir también sus reservas de dados con el fin de obtener aún más acciones en ese momento. A menos que interfiera alguna circunstancia inusual (penalizaciones por heridas u otros impedimentos), el Garou mantiene su reserva de dados completa para cada acción de Rabia.

Dividir reservas de dados

Cualquier personaje puede dividir su reserva de dados para realizar acciones múltiples en un único turno. Primero, el jugador declara cuántas acciones quiere llevar a cabo ese turno y determina a cuál de ellas le corresponde la menor reserva de dados. Después, reparte esos dados entre todas las acciones que ha declarado, teniendo en cuenta que a cada acción se le debe asignar al menos uno.

Por supuesto, las acciones múltiples funcionan mejor cuando el personaje es competente en todas las acciones que realiza. En el calor del momento sólo eres tan bueno como lo sea tu peor capacidad. Digamos que un chaval de la fraternidad quiere agarrar una botella y rompérsela en la cabeza a Chaser. El Narrador determina que agarrar la botella es Destreza + Atletismo (6 dados) y golpear con ella Destreza + Pelea con Armas (4 dados). El chico sólo tiene cuatro dados para repartir entre sus dos reservas y tiene una probabilidad considerable de fallar una de las tiradas. Si es tan tonto como para tratar de hacer *tres* cosas en ese turno, sus probabilidades de éxito (a diferencia de las de Chaser) son prácticamente nulas. Como ya hemos dicho, los hombres lobo son *rápidos*.



Escenas de acción

Para situaciones en las que cada movimiento significa la diferencia entre la vida y la muerte, se pueden emplear *escenas de acción*. Al dividir una escena normal (por lo general una pelea) en fases distintas, puedes mantener las cosas en movimiento mientras te aseguras de que cada *jugador* sabe lo que está pasando incluso cuando los *personajes* se pierden en la niebla de guerra.

Descripción

Al principio, el Narrador describe el escenario como los personajes lo perciben. Lo ideal sería que esto incluyese imágenes, sonidos, olores y otras cosas importantes, pero que *no* dé a los jugadores información que sus personajes no tengan. Los jugadores pueden hacer preguntas vitales durante esta fase: *¿Qué es lo que veo? ¿Dónde está colocado quién? ¿Puedo sentir algo inusual?* Sin embargo, si las respuestas no son obvias para los personajes, el Narrador está totalmente en su derecho de decir: "No tienes ni idea".

Por ejemplo, Jape podría oler al detective de la policía que le ha estado haciendo pasar un mal rato cuando se acerca por detrás en el supermercado; sin embargo, es probable que su jugador no se dé cuenta que hay un equipo SWAT situado en el aparcamiento hasta que sea demasiado tarde.

Si estás usando miniaturas de *wargame* para representar tu zona de combate (ver Capítulo Ocho), éste es el momento perfecto para colocarlas o moverlas. No obstante, si es posible, evita mostrar cosas que los personajes no podrían saber hasta que esos nuevos elementos realmente aparezcan en el campo de batalla. Después de todo, incluso a los Garou se les puede pillar desprevenidos.

Iniciativa

Una vez que empieza el combate cada jugador hace una tirada de Iniciativa por su personaje. Tira un dado y suma el resultado a la *puntuación de Iniciativa* (Destreza + Astucia) del personaje. Quien tenga mayor Iniciativa actúa en primer lugar, seguido del segundo con mayor puntuación y así su-

REGLA OPCIONAL: INICIATIVA DE MANADA

Los hombres lobos son animales de manada unidos por instintos extraños. Para reflejar este elemento, es posible permitir que una manada de Garou que comparte un mismo Tótem comparta también una única tirada de Iniciativa. Suponiendo que los compañeros de manada estén de acuerdo con este curso de acción, el alfa hace la tirada por toda la manada y luego, durante el resto de esa escena, todos los hombres lobo de la manada actúan siguiendo el orden de su Destreza individual, de la más alta a la más baja. Los empates pueden resolverse ya sea lanzando una moneda, con una tirada de dados, de acuerdo con la jerarquía de la manada o simplemente diciendo: "Vale, está bien; ve tú primero, yo te sigo".

La tirada en sí puede basarse en la propia puntuación de Iniciativa del alfa o en la media de todos los compañeros de manada, es decir, el resultado de sumar todas sus puntuaciones de Iniciativa y dividir el total entre el número de compañeros de manada que participan en la pelea. El método "media del grupo" probablemente sea el que mejor funcione a menos que el alfa tenga una base mucho mayor que los demás Garou; sin embargo, para hacerlo todo lo más sencillo posible, es probable que quieras calcular la Iniciativa de grupo base *antes* de que comiencen a darse tortazos.

cesivamente hasta el último. El Narrador también hace una tirada por sus personajes y puede que, para simplificar las cosas, decida hacer que todos ellos actúen con la misma Iniciativa.

Los empates se resuelven usando la puntuación de Iniciativa más alta; si persiste el empate, puedes decidir desempatar a favor de quien tenga la mayor puntuación de Astucia o Destreza (la más alta gana). En términos de historia, ambos personajes actúan al mismo tiempo y los efectos de sus acciones se manifiestan a la vez.

Técnicamente, puedes hacer nuevas tiradas de Iniciativa cada turno. No obstante, para acelerar las cosas puedes decidir que todos hagan una única tirada para ese combate y mantengan el resultado durante toda la escena. El Narrador debe decidir qué opción aplica *antes* de que dé comienzo la acción. No intentes usar ambas opciones en la misma escena: puede ser algo lioso.

Decisión

Entonces, cada jugador declara lo que su personaje va a hacer durante ese turno. Los personajes con mayor Iniciativa actúan primero, pero sus jugadores declaran sus acciones los últimos para que puedan anticiparse y reaccionar a lo que hagan los personajes más lentos. Si decides gastar Rabia este turno, éste es el momento de declarar que lo vas a hacer.

Resolución

De la Iniciativa más alta a la más baja, cada jugador hace las tiradas necesarias para reflejar las acciones del personaje. Según los dados dicten los resultados, los jugadores y el Narrador describen los efectos dramáticos. ¡Asegúrate de divertirte con esto! Un soso "Pierdes tres niveles de Salud" palidece en comparación con "Sus garras abren un enorme agujero en tu costado, raspando el hueso y haciendo que salpique una lluvia de sangre y carne… ¡Pierdes tres niveles de Salud y sientes lo que es el dolor!"

Realizar acciones

A la hora de realizar una acción, un jugador tiene tres opciones: *acciones reflejas* (que no consumen tiempo y no requieren tiradas); *acciones automáticas* (que no requieren una tirada pero cuentan como una acción); y *acciones fijas* (acciones que consumen tiempo y pueden requerir alguna tirada). El tercer tipo viene descrito en "Sistemas dramáticos"; el resto los podemos encontrar más abajo.



Acciones reflejas

Estas acciones no requieren tiradas y pueden hacerse más o menos de forma instantánea.

• **Curarse:** Los hombres lobo se curan a una velocidad increíble (para más información, ver *Curación*, pág. 256).

• **Esperar:** El personaje opta por aguardar hasta que alguien actúe primero. Si tiene una Iniciativa mayor, puede desplazarla a cualquier otro momento de ese turno. Si termina el turno, pierde esa acción. Si *todo el mundo* espera, el turno de acción termina.

• **Gastar Rabia:** Puedes gastar Rabia en cualquier momento del turno con algunas limitaciones (para más información, ver pág. 144).

• **Revertir a la Forma de Raza:** Un Garou puede revertir instantáneamente a su Forma de Raza. Un Garou Homínido asume forma humana, los Lupus se convierten en lobos y los Metis vuelven a la aterradora Forma Crinos. En cualquier caso, no se necesita una tirada.

Acciones automáticas

Se necesitan unos segundos para llevar a cabo estas acciones y, aunque normalmente no requieren de tiradas de dados, sí "consumen" una acción. Si quieres que tu personaje realice una acción automática y después haga algo más en ese turno, debes dividir tu reserva de dados entre estas acciones. Las acciones automáticas más comunes son las siguientes:

• **Arrancar un coche:** A menos que un personaje esté haciéndole un puente un coche, no necesita tirar para arrancar una moto o un automóvil. No obstante, sí se requiere una acción para hacerlo.

• **Hablar:** Suponiendo que use frases u oraciones cortas que duren aproximadamente seis segundos o menos, un personaje puede hablar sin gastar una acción para hacerlo (los Narradores pueden tomarse la libertad de cortar a un jugador si su discurso dura más de seis segundos). Un personaje que trate de hacer una declaración larga o detallada tiene que usar una acción completa para hablar y no puede utilizar también Rabia para obtener una acción adicional en ese turno.

• **Movimiento:** Un personaje que quiere moverse más de uno o dos metros de donde se encuentra actualmente debe realizar una acción para hacerlo. Para esto no suele necesitar una tirada, aunque las circunstancias traicioneras o difíciles (como tratar de correr sobre hielo o en medio de un tiroteo) podrían requerir una tirada de Destreza + Atletismo a discreción del Narrador. Para las diferentes velocidades de movimiento, consulta el recuadro.

• **Ponerse en pie:** Los personajes con dos piernas pueden ponerse en pie con una acción sencilla. Los que tienen cuatro (como los Garou Hispo o Lupus) pueden incorporarse al principio del siguiente turno y hacerlo sin necesidad de una acción completa.

Para que un personaje bípedo se levante y además realice una



ÍNDICES DE MOVIMIENTO

En la mayoría de circunstancias, un humano medio puede caminar, trotar o correr según lo indicado abajo. La velocidad de escalada puede encontrarse en la sección "Sistemas dramáticos".

Movimiento	Distancia por turno
Caminar	7 metros.
Trotar	12 + Destreza metros.
Correr	20 + (3 x Destreza) metros.

Cuando un hombre lobo asume una Forma distinta, su velocidad de movimiento cambia. Usa la Destreza de la nueva Forma, no la de la Forma Homínido, para calcularla.

Homínido: Igual que antes.

Glabro: Igual que antes.

Crinos: A dos patas, igual que en Homínido; a cuatro, +2 metros por turno.

Hispo: Velocidad en Homínido x 1,5.

Lupus: Velocidad en Homínido x 2.

acción, o para que uno de cuatro patas se incorpore en el mismo turno en el que fue derribado, debes dividir la reserva de dados de ese personaje o gastar un punto de Rabia para conseguir otra acción ese turno. Si divides la reserva de dados, debes sacar al menos un éxito en una tirada de Destreza + Atletismo (dificultad 4); de lo contrario, tu personaje se tropieza en el proceso y pierde esa acción.

• **Preparar un arma:** Echar mano de un arma o desenfundarla requiere una acción, pero no suele ser necesaria una tirada a menos que haya complicaciones de por medio (por ejemplo, tomar una pistola de una mesa durante un tiroteo). Los cargadores de las armas automáticas se pueden cambiar dividiendo la reserva de dados, suponiendo que tengas cargadores nuevos a mano. Se necesita concentración total para recargar revólveres y rifles y escopetas no automáticos, y probablemente se tarde de uno a tres turnos en hacerlo a menos que el personaje tenga un cargador rápido (para pistolas) o un rifle o escopeta de un solo tiro (para más detalles, ver recargar en la sección combate).

Sistemas dramáticos

A veces incluso los mejores jugadores de rol necesitan reglas para ayudar a sus personajes a hacer cosas que ellos mismos no pueden. ¿Puede tu Morador del Cristal bajar en su Harley por ese tramo de escaleras? ¿Logró escalar tu Wendigo la cara de Cerro del Anciano? ¿Podría realmente tu Roehuesos irse de rositas con esa absurda historia que le contó al agente del FBI? Los sistemas dramáticos ayudan a tu grupo a determinarlo.

Tareas físicas

Casi cualquier personaje físicamente capacitado puede realizar las siguientes acciones. Los Cambios de Forma de los Garou y el combate se pueden encontrar en las secciones posteriores. Las circunstancias peligrosas (lluvia, hielo, que te estén disparando, etc.) pueden aumentar las dificultades dadas en dos o más.

Carrera de fondo

Los lobos (hombres lobo incluidos) pueden recorrer distancias increíbles sin pararse a descansar. En tales "carreras de fondo", un Garou en Forma Lupus puede trotar a unos 25 kilómetros (16 millas) por hora durante muchas horas seguidas.

Por cada punto de Resistencia en la Forma Lupus de un personaje, éste puede correr durante más o menos una hora campo a través o por carretera (posiblemente la mitad de ese tiempo en condiciones adversas o sobre terreno peligroso, a criterio del Narrador). Para ayudar a que un personaje corra durante más tiempo, el jugador debe tirar Resistencia + Atletismo (dificultad 4) por cada hora adicional de carrera. Si falla la tirada, el hombre lobo sufre un nivel de Salud de daño letal debido al cansancio y la dificultad de la siguiente tirada aumenta en uno. Si falla dos tiradas seguidas, tendrá que gastar un punto de Rabia o Fuerza de Voluntad para poder continuar y la dificultad aumenta en *dos* en la siguiente tirada. En cuanto al daño, no puede curarse hasta que el hombre lobo pare de correr y decida descansar.

Los lobos reales no suelen detenerse cuando un miembro de la manada cae durante una carrera de larga distancia; los hombres lobo suelen seguir la misma tendencia, aunque el número menguante de Garou (y la naturaleza compasiva de muchos) a menudo mitigan este implacable proceso de eliminación.

Conducción temeraria

Los hombres lobo que se desplazan sobre ruedas deberían asignar algunos puntos a la Habilidad Conducir. Cuando empiezan las persecuciones en coche, las acrobacias salvajes y las condiciones adversas, es hora de hacer una tirada de ese Rasgo. Utilizando Destreza o Astucia (según decida el Narrador) + Conducir, el jugador intenta superar los obstáculos y mantener su vehículo bajo control. El Narrador determina la dificultad teniendo en cuenta la naturaleza de la maniobra y las circunstancias (carretera resbaladiza, tiroteo, coche en llamas, etc.) presentes.

Algunos vehículos son más fáciles de manejar que otros. La tabla siguiente muestra una relación de vehículos, su velocidad aproximada y el índice de maniobrabilidad de cada uno. Este índice limita el número de dados que puedes lanzar en tu tirada de Destreza (o Astucia) + Conducir con ese vehículo. Si, por ejemplo, Chaser intenta saltar con su Harley por encima de una barricada policial, el máximo de su reserva de dados sería 8; si intenta hacer lo mismo con un camión, sería 3.

La velocidad puede ser mortal. Cada tipo de vehículo tiene una velocidad segura máxima y por cada 16 kilómetros (10 millas) por hora por encima de ese límite, la dificultad de la hazaña aumenta en uno. Por ejemplo, la dificultad de Chaser con la Harley sería dos niveles superior si tratase de saltar a 120 km/h. No obstante, incluso si *consigue* saltar, la



inercia es la inercia. Es mejor que un personaje que conduzca como Vin Diesel puesto de metanfetaminas conserve la esperanza de tener suficiente espacio para *parar*.

Vehículo	Velocidad segura [km/h (mph)]	Velocidad máxima [km/h (mph)]	Maniobrabilidad
Camión rígido pequeño	95 (60)	145 (90)	3
Autobús	110 (70)	160 (100)	3
Camión articulado	110 (70)	195 (120)	4
Turismo	110 (70)	195 (120)	5
Todoterreno	110 (70)	195 (120)	6
Compacto	110 (70)	210 (130)	7
Motocicleta	160 (100)	225 (140)	8
Moto deportiva	195 (120)	275 (180)	8
Cupé	175 (110)	240 (150)	8
Deportivo	210 (130)	320 (200)	9
Coche de carreras	225 (140)	420 (260)	10

Escalada

Suponiendo que haya posibles asideros, un personaje puede trepar árboles, acantilados, paredes, etc. Para ello se requiere una o más tiradas de Destreza + Atletismo. La dificultad de la tirada depende de la superficie y las condiciones de la subida:

Ejemplo de ascenso	Dificultad
Fácil (árbol con muchas ramas gruesas al alcance)	2
Sencillo (rocódromo avanzado)	4
Desafiante (acantilado con asideros firmes)	6
Precario (muro de piedra áspera con mortero)	8
Suicida (pared de ladrillo)	10

Por cada éxito, el personaje escala entre 1,5 y 1,8 m (5 a 6 pies). Para trepar a una altura considerable necesitas muchos éxitos y puede que una tirada extendida (ver pág. 237). Un fallo en la tirada interrumpe el ascenso durante ese turno y un fracaso puede resultar… desafortunado (ver *Caídas* en la sección Estados físicos).

Percibir

Los agudos sentidos de depredador de un hombre lobo funcionan mejor en sus diversas Formas no humanas. Dicho esto, los Garou tienden a utilizar sus sentidos de manera instintiva, incluso en su aspecto humano. Cualquier hombre lobo digno de ese nombre puede oler, oír y, con frecuencia, sentir cosas que una persona normal podría pasar por alto.



Los que son realmente perceptivos podrían ser capaces de detectar la emoción dominante en una sala o encontrar indicios significativos que revelen ilusiones o cosas ocultas.

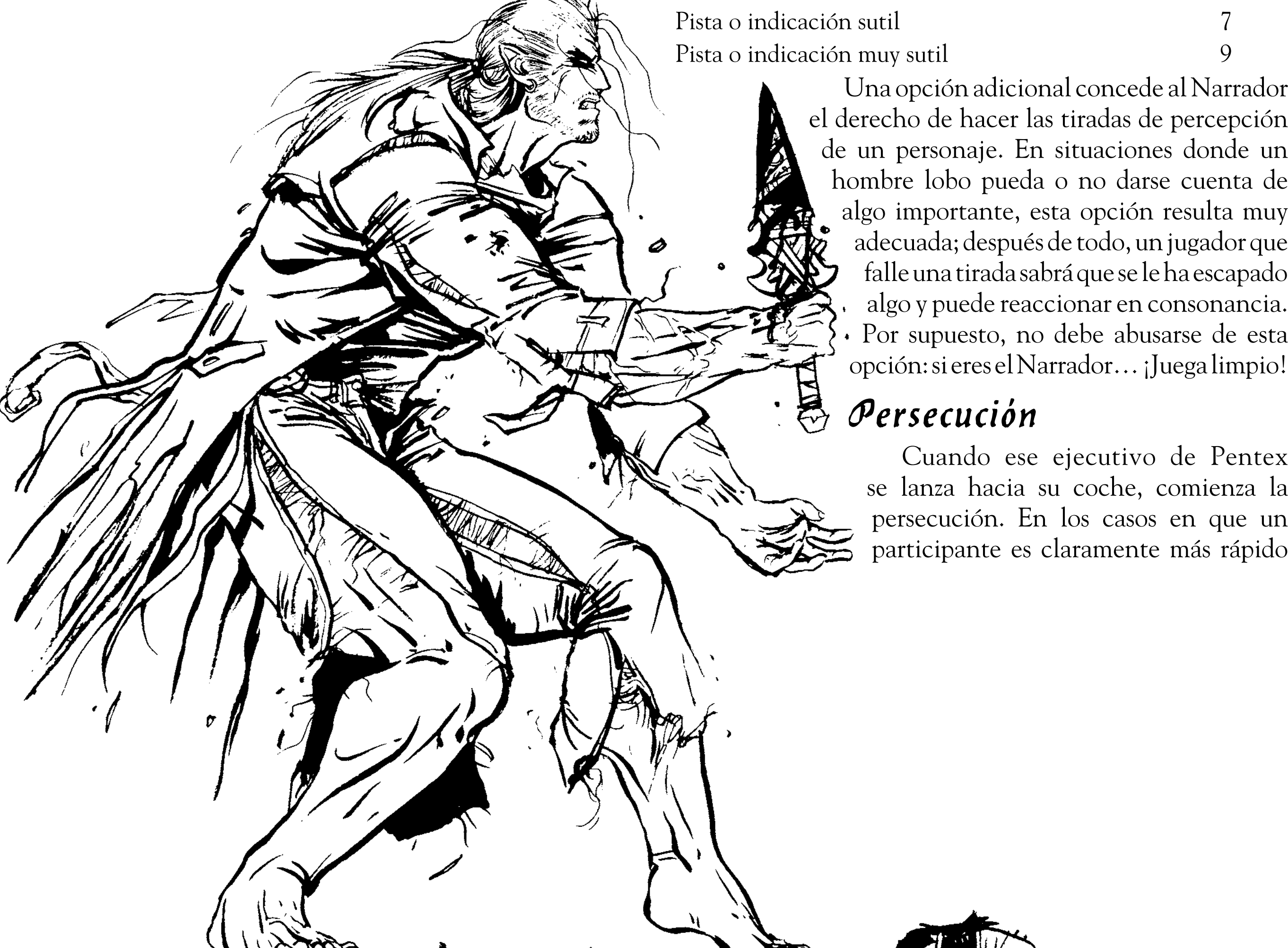
El jugador de un hombre lobo puede emplear una acción y declarar "huelo el aire/echo un vistazo a la zona/pego la oreja/busco pistas/etc." en un esfuerzo por darse cuenta de algo que podría no ser evidente a primera vista. En circunstancias normales, tira Percepción + Alerta para detectar pistas por medio de los sentidos. Incluso en Forma Homínido, un personaje hombre lobo podría tener una dificultad menor para esas tiradas que otros personajes sin capacidades especiales (esto queda a discreción del Narrador, aunque sugerimos bajar esa dificultad en uno en los supuestos no contemplados por la tabla siguiente).

Como *regla opcional*, un Garou cuya puntuación en Impulso Primario sea mayor que su Alerta puede utilizar ese rasgo en su lugar tirando Percepción + Impulso Primario. En esencia, la naturaleza animal del personaje se da cuenta de cosas que su "lado humano" podría pasar por alto. Esta opción funciona bien en situaciones en las que el personaje está tratando con animales, cazando, se encuentra en plena naturaleza o tratando de comprender jerarquías sociales si las dinámicas de éstas no son obvias en primera instancia. Es especialmente adecuado para los Garou de Raza Lupus, cuyos sentidos primarios están más agudizados desde un principio.

Utiliza las siguientes dificultades como pautas para los casos en que una tirada sensorial se dé en la partida. En situaciones en las que otro personaje trate de forma activa de pasar desapercibido, haz una tirada enfrentada adecuada (ver pág. 238) teniendo en cuenta cualquier Poder sobrenatural (Dones, Disciplinas, etc.) que esté implicado. Haz que los personajes que intenten ocultar su posición social ante un hombre lobo tiren Manipulación + Empatía o Etiqueta contra una dificultad igual a la reserva de dados de Percepción + Impulso Primario del Garou (seis dados, por ejemplo, suponen una dificultad de 6).

Sentir…	**Dificultad**
Una presa, enemigo, rastro u objeto mal escondido	4
Una presa, enemigo, rastro u objeto bien escondido	6
Una presa, enemigo, rastro u objeto escondido mágicamente	8
Emociones ambientales fuertes	7
Emociones ambientales sutiles	9
Posición social de un Garou	3
Posición social de un animal	5
Posición social de un humano	7
Posición social sobrenatural	9
Pista o indicación obvia	5
Pista o indicación sutil	7
Pista o indicación muy sutil	9

Una opción adicional concede al Narrador el derecho de hacer las tiradas de percepción de un personaje. En situaciones donde un hombre lobo pueda o no darse cuenta de algo importante, esta opción resulta muy adecuada; después de todo, un jugador que falle una tirada sabrá que se le ha escapado algo y puede reaccionar en consonancia. Por supuesto, no debe abusarse de esta opción: si eres el Narrador… ¡Juega limpio!



Persecución

Cuando ese ejecutivo de Pentex se lanza hacia su coche, comienza la persecución. En los casos en que un participante es claramente más rápido

que el otro (como evidencia una puntuación mucho más alta en Destreza o Atletismo, un Don apropiado o la Forma Lupus contra un humano normal), no necesitas tirar. Pero, para situaciones donde una persecución podría suponer un desafío (velocidad similar o terreno que favorezca a la presa), este sistema puede ayudarte a decidir si el objetivo tiene suerte… o si se convierte en el almuerzo.

El personaje perseguido empieza con algo de ventaja: un determinado número de éxitos que el perseguidor debe superar. Por lo general, el Narrador determina ese número, aunque en su lugar se puede usar una tirada de Destreza + Atletismo. En cualquier caso, deja que las circunstancias determinen los éxitos a superar o la dificultad de la tirada. ¿Se mezcló entre la multitud antes de que nadie se diera cuenta de que se había ido? Cuatro o cinco éxitos o una dificultad de 4 o 5; ¿simplemente huyó a campo abierto? De uno a tres éxitos o una dificultad de 8 o 9.

Una vez comienza la persecución, el perseguidor debe igualar la ventaja inicial con su propia tirada de Resistencia + Atletismo (la dificultad es probablemente 6, aunque las circunstancias pueden aumentarla o disminuirla). Una vez que iguala o supera la ventaja, alcanza a la presa. A partir de ahí, ambos jugadores siguen tirando Resistencia + Atletismo. Si el perseguidor obtiene más éxitos en dos tiradas seguidas (no turnos, *tiradas*), atrapa a su presa; si el perseguido consigue más éxitos en las siguientes dos tiradas, escapa.

Proezas de Fuerza

A diferencia de otros Atributos, Fuerza no suele requerir una tirada cuando un personaje acomete una acción basada en ella. En su lugar, el cuadro siguiente determina lo que un personaje normalmente puede llevar a cabo con una puntuación de Fuerza determinada.

Si tu personaje quiere hacer algo que entra dentro del rango de su Atributo Fuerza, no suele necesitar una tirada. Ciertas proezas, como levantar y lanzar una mesa durante una pelea de bar, podrían suponer excepciones; en ese caso, utiliza Fuerza + Atletismo o tal vez Pelea con Armas.



Sin embargo, para actuar fuera de su rango de Fuerza, es necesario hacer una tirada de *Fuerza de Voluntad*, no una de Fuerza. En general, la dificultad de esa tirada es 9, aunque el Narrador puede aumentarla o disminuirla dependiendo de las circunstancias. Por cada éxito, la Fuerza de tu personaje se eleva un punto, hasta un máximo de cinco, durante ese turno y tal vez el siguiente; básicamente durante el tiempo necesario para lograr esa proeza.

Fracasar en la tirada de Fuerza de Voluntad de una proeza de Fuerza puede resultar doloroso. A discreción del Narrador, dichos fracasos pueden infligir un nivel de daño letal por cada punto de Fuerza que el personaje haya intentado alcanzar sin éxito. Por ejemplo, Jape puede intentar lanzar la moto de un policía, una proeza de Fuerza 6. Al estar en Forma Homínido (Fuerza 3) trata de forzarse hasta que un fracaso le inflige tres niveles de Salud de daño letal debido a la sobrecarga muscular. Este daño no se puede absorber y simplemente debe curarse; afortunadamente, los hombres lobo se curan rápido.

Reserva de dados	Proeza	Levantamiento [kg (lb)]
1	Estrujar una lata de refresco	20 (40)
2	Romper una silla	45 (100)
3	Echar abajo una puerta de madera	115 (250)
4	Romper un tablón de madera	180 (400)
5	Reventar una puerta antiincendios de metal	295 (650)
6	Lanzar una motocicleta	360 (800)
7	Volcar un coche pequeño	410 (900)
8	Romper una tubería	455 (1000)
9	Atravesar una pared de cemento	545 (1200)
10	Rasgar un contenedor de acero	680 (1500)
11	Atravesar una plancha de metal de 2,5 cm (1 pulgada)	910 (2000)
12	Romper una farola	1360 (3000)
13	Lanzar un turismo	1815 (4000)
14	Lanzar un todoterreno	2265 (5000)
15	Arrojar una camioneta	2720 (6000)

Reparar

Las armas se encasquillan, los coches se averían y las computadoras nunca parecen funcionar cuando lo necesitas. Así que, cuando llevar ese juguete de la Tejedora al servicio técnico no es una opción (o cuando tu personaje está familiarizado con esa tecnología), el siguiente sistema puede ayudarte a solucionar el problema.

Cuando tu personaje trate de averiguar qué es lo que falla, haz una tirada de Inteligencia + Artesanía o de Inteligencia + Informática si es un problema informático. Suponiendo que tengas éxito, haz otra tirada usando los mismos Rasgos para arreglarlo. La dificultad de esta tirada depende del problema; el número de éxitos requeridos (en una tirada extendida) indica cuánto dura el proceso de reparación.

Trabajo	Dificultad	Nº de éxitos
Reparación mecánica simple	4	3
Conexión suelta	5	2
Fallo eléctrico	5	5
Montar una pieza nueva	6	10
Arreglar un coche calado	6	5
Reparación difícil de un coche	7	10+
Revisión general del sistema	8	20
Fallo técnico	9	2

Suponiendo que tengas las herramientas y las piezas adecuadas, y que la reparación no requiera horas de trabajo, este sistema se puede utilizar en combate; una buena opción cuando tu coche no arranca y las Perdiciones de vertidos tóxicos se acercan cada vez más.

Saltar

Desde saltar una valla hasta un temerario salto de azotea a azotea, los personajes de acción tienden a hacerlo mucho. Los saltos verticales requieren una simple tirada de Fuerza, mientras que hacerlo cogiendo carrerilla añade Atletismo a esa reserva de dados. La dificultad típica de un salto es 3, pero las condiciones peligrosas, las superficies irregulares o las distancias extremas, pueden aumentar esa dificultad si así lo decide el Narrador.

La siguiente tabla muestra cuán lejos puede (por éxito) saltar un hombre lobo en cada Forma. Recuerda que el Don Salto de Liebre dobla la capacidad de salto de tu personaje *después* de la tirada de salto.

Tipo de salto	**Metros (pies) por éxito**				
	Homínido	Glabro	Crinos	Hispo	Lupus
Salto vertical	0,6 (2)	0,9 (3)	1,2 (4)	1,5 (5)	1,2 (4)
Salto horizontal	1,2 (4)	1,2 (4)	1,5 (5)	1,8 (6)	2,1 (7)



Seguimiento

Acechar una presa es algo inherente a los hombres lobo. Incluso en las junglas urbanas llenas de multitudes y callejones, un cazador puede rastrear a su presa o, si tu hombre lobo *es* la presa, dejar atrás a un rastreador. Es más fácil seguir a alguien a pie que en coche; aun así, un conductor o navegante experto también puede seguir a alguien tras el volante o haciendo de copiloto.

Seguir a un objetivo consta de tres pasos: deslizarte tras él, mantenerlo a la vista y asegurarte de que no te descubre durante el proceso.

Para tener éxito en el primer paso, tira Percepción + Investigación o Callejeo en entornos urbanos, o Percepción + Supervivencia o Impulso Primario en zonas rurales o entornos naturales. La dificultad depende del sujeto al que se sigue y de la situación o el terreno implicados. Seguir a un carterista entre la multitud puede tener dificultad 8, mientras que rastrear a un urbanita por el bosque tendría dificultad 4.

Cada éxito mantiene la presa a la vista durante un turno. Ahí es donde empieza el segundo paso. El Narrador determina cuántos éxitos necesita el rastreador para poder seguir a su objetivo hasta su destino. Un viaje largo o circunstancias difíciles pueden requerir 10 o más éxitos. Si el rastreador falla dos tiradas consecutivas, pierde de vista a la presa, pero puede tratar de localizarla de nuevo; si falla la siguiente tirada, la pierde definitivamente. Si fracasa en la tirada, alguna otra circunstancia (un mendigo persistente, un pantano cenagoso, etc.) lo retrasa el tiempo suficiente para perder de vista la presa.

El tercer paso consiste en permanecer fuera de la vista. En términos de juego, el jugador que realiza el seguimiento tira Destreza + Sigilo (o Conducir, si



la persecución se desarrolla en coche) cada vez que realiza su tirada de Percepción. La dificultad depende de la cobertura que pueda emplear y bien puede ser la misma dificultad que utiliza para mantener a su presa a la vista (8 para multitudes, 4 para los bosques y así sucesivamente).

Suponiendo que la presa no se percate de que la siguen, el jugador que lo hace tira de forma normal; si se da cuenta de que la están siguiendo, la tirada pasa a ser enfrentada (ver pág 238). El jugador del personaje acechado (por lo general el Narrador) tira su Percepción + la Habilidad apropiada descrita anteriormente. La dificultad es la misma que la de su perseguidor. Si el objetivo obtiene cinco éxitos antes de llegar a su destino, se apercibe de su "sombra" y puede reaccionar en consecuencia. Esa reacción podría implicar un nuevo destino, preparar una emboscada o impedir, de algún modo, que el perseguidor alcance lo que el acechado cree que quiere.

Un grupo de personajes que hayan trabajado juntos con anterioridad (por ejemplo una manada) pueden colaborar y seguir a un solo objetivo. Sin embargo, para hacerlo necesitan tener señales o indicaciones convenidas de antemano; de lo contrario, todas las dificultades aumentan en uno. Los equipos de acechadores pueden mantener a un objetivo confundido; cada vez que los acechadores se intercambian, la presa necesitará acumular cinco éxitos de nuevo o seguirá siendo acechada (ver también *Hostigar*, en la sección Combate).

Sigilo

Acercarse a la presa o evitar a los cazadores es algo natural para los lobos. Sus parientes Garou, sin embargo, deben perfeccionar las Habilidades adecuadas; en términos de juego, Destreza y Sigilo. Para caer sobre alguien (o evitarlo por completo), tira la Destreza + Sigilo de tu personaje (la dificultad es igual a la Percepción + Alerta del objetivo). Las circunstancias (hojas que crujen, suelos chirriantes, oscuridad turbulenta, etc.) pueden aumentar o disminuir la dificultad.

Si el personaje trata de cubrir mucho terreno sin ser detectado, el Narrador puede asignar un determinado número de éxitos a obtener para completar la tarea. Cualquier fallo durante estas tiradas revela la presencia del personaje que se escabulle.





Antes de tratar de pasar a hurtadillas junto a alguien, el personaje puede estimar la dificultad de esa hazaña. En términos de juego, una tirada de Percepción + Sigilo (dificultad 7) le proporcionará una buena indicación de las posibilidades y dificultades de ese acercamiento.



Tareas sociales

Lo ideal es interpretar las tareas sociales (aquéllas relacionadas con impresionar a la gente) siempre que sea posible. Aun así, nuestros personajes suelen ser mejores en ciertas cosas que nosotros en la vida real. Así que, cuando tu Ragabash charlatán trate de hacer perder la compostura a un calmado Príncipe vampiro, los siguientes sistemas pueden ayudarte a hacerlo con estilo.

Atracción animal

Los depredadores son *sexy*. Los hombres lobo son bestias carnales. La sexualidad prohibida es una parte esencial de la leyenda lupina y algunos Garou disfrutan interpretando al Lobo Feroz para conseguir lo que quieren. Éticamente, ese comportamiento se considera terreno pantanoso. Aun así, el atractivo del Abismo tras los ojos de un hombre lobo puede ser imposible de resistir cuando ese depredador activa su encanto.

Los hay que consideran el uso de esta potente atracción como algo sujeto a debate. Ciertamente, se nutre de la sensación de sobrecogimiento que las criaturas más débiles sienten cuando se enfrentan a bestias más poderosas. Pero, a pesar de que este talento crea una potente (aunque temporal) química entre un hombre lobo y su "presa", no se puede obligar a nadie a hacer algo que realmente *no* quiera hacer. Ese "querer" puede ir en contra de la "naturaleza más elevada" del objetivo, quizás empujándolo a una aventura de la que se arrepentirá por la mañana; pero, si está realmente decidido a no perder el control, no pasará nada.

En términos de juego, un jugador cuyo hombre lobo invoque atracción animal tira Carisma + Impulso Primario.



La dificultad es la Fuerza de Voluntad de la presa y debe sacar suficientes éxitos para superar la Fuerza de Voluntad de ese personaje. Si tiene éxito, su presa puede verse abrumada por su naturaleza animal de ambos… lo que podría conducir, o no, al sexo. La orientación sexual juega un papel importante, así como las convicciones profundas.

Dicho esto, la atracción animal suele implicar pasiones básicas. Mucha gente se siente aterrorizada por tales impulsos, sobre todo por los suyos propios. Si el jugador del hombre lobo falla su tirada, la presa se da cuenta de que es esencialmente carne fresca y evitará sus avances con todas sus fuerzas. Si el jugador fracasa en la tirada, la presa se asusta y cae en la locura del Delirio. Un personaje que provoque el Delirio a su presa no puede tratar de seducirla después. Ya lo conoce como el monstruo que es.

Aunque un vampiro puede quedar impresionado por el encanto bestial, un espejo de sus propios poderes de dominación, los muertos vivientes son inmunes a la atracción animal. Otros seres sobrenaturales, como los magos o las hadas, son más difíciles de impresionar que los mortales; en términos de juego, la dificultad aumentaría en dos para invocarla sobre una presa tan poderosa. La atracción animal no funciona en absoluto sobre otros Garou o cambiaformas; ya están en contacto con ese lado de sí mismos. Además, seducir a un compañero Garou es una violación capital de la Letanía, con o sin atracción animal.

Charlatanería

Cuando quieres desconcertar a alguien con un montón de sandeces éste es el sistema que tienes que usar. Normalmente, un jugador que quiera confundir a su objetivo a base de verborrea tira Manipulación + Subterfugio, aunque Carisma o Apariencia podrían funcionar igual de bien o incluso mejor, dependiendo del enfoque. En cualquier caso, la dificultad de la tirada es igual a la Astucia + Callejeo del objetivo. Una tirada con éxito confunde totalmente a dicho objetivo, que luego hace, dentro de lo razonable, lo que sea que el embaucador quiera que haga en los próximos turnos hasta que recupere la sensatez.

Para resistir las tretas del embaucador, el objetivo puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad y anular esa tirada. Una tirada fallida permite que el objetivo consiga colar una respuesta que pueda dejar al charlatán fuera de juego. Un fracaso en la tirada enoja al objetivo; a partir de ahí, nuestro embaucador no se saldrá con la suya tan fácilmente.

La charlatanería, una especialidad de los Garou Ragabash, puede ser hilarante, aterradora o simplemente extraña. Si el embaucador trata de mantener confuso a su objetivo durante un rato, el Narrador puede pedir varias tiradas… y que Gaia ayude al hombre lobo si su jugador falla alguna bajo tales circunstancias. A la gente no le gusta que la engañen y un personaje que de repente se da cuenta de un intento de charlatanería *no* se lo tomará bien.

Credibilidad

"*¡Tienes que creerme!*". Cuando esas palabras salen de la boca de tu Garou (esté o no diciendo la verdad), puedes tirar Manipulación + Subterfugio para ver cuán creíble es. Por norma general, la dificultad de esa tirada se basa en la Inteligencia o Percepción (la que sea más alta) + Subterfugio del objetivo. No obstante, las circunstancias pueden hacer que aumente o disminuya esa dificultad: un Garou honorable o en el que se puede confiar tendrá una dificultad menor, mientras que uno conocido por sus engaños se enfrentará a una dificultad superior. Si tu personaje *está* diciendo realmente la verdad, el Narrador puede bajar la dificultad entre uno y tres. Sin embargo, será mejor que no falles esta tirada. Si lo haces, nadie creerá a tu personaje, incluso si esta vez *está* diciendo la verdad.

Duelo de miradas

Los animales resuelven la mayoría de sus disputas con miradas intimidatorias. Los hombres lobo a menudo reivindican su supremacía de la misma manera. En un encaramiento, dos personajes se miran el uno al otro. El primero en apartar la mirada pierde… al menos por el momento.

En términos de juego, cada participante tira Carisma + Intimidación o su puntuación de Rabia (la reserva de dados que sea mayor). La dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad del oponente. El objetivo es acumular suficientes éxitos para igualar o superar la Astucia + 5 del adversario; por ejemplo, un Garou que se encara con un oponente que tiene Astucia 4 tendría que obtener al menos nueve éxitos para ganar. Incluso obteniendo suficientes éxitos, su oponente puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad

cada turno para seguir sosteniendo la mirada del contrario. No obstante, tarde o temprano uno caerá y el otro vencerá.

Un personaje cuya reserva de dados de Rabia sea mayor que su reserva de Carisma + Intimidación debe usar la primera: un rival peligroso teniendo en cuenta que un hombre lobo que saque más de tres éxitos en una única tirada entra en Frenesí y ataca. Llegados a este punto sería buena idea tener cerca a los compañeros de manada para detener la pelea.

Si dos hombres lobo de distinto Rango se enfrentan en un duelo de miradas, la dificultad para el Garou de menor Rango se incrementa en uno por cada dos Rangos de diferencia con el de Rango superior. Si Fantasma (un Colmillo Plateado de Rango 1) desafía a Charlie (un Roehuesos de Rango 3), la dificultad del duelo de miradas de Fantasma es un punto más alta de lo que sería si en su lugar desafiase a un hombre lobo de Rango 1. Independientemente de su Rango, el perdedor de un duelo de miradas también pierde un punto de Gloria temporal; un Garou que pierda un desafío contra un hombre lobo claramente inferior (por ejemplo, un Señor de la Sombra de Rango 4 que pierda ante un Roehuesos de Rango 1) bien puede perder dos o tres puntos.

Interpretación

La danza, la música, la actuación y otras clases de artes dramáticas suelen necesitar una tirada de Atributo Social + Interpretación o Expresión. El Atributo depende de lo que está haciendo tu personaje y de cómo lo está haciendo. ¿Está impresionando a la gente con la fuerza de su personalidad? Tira Carisma. ¿Empleando encanto social? Usa Manipulación. ¿Belleza en bruto? Entonces Apariencia irá bien.

Ciertas interpretaciones (digamos, bailar "*break dance*" o el arte de vanguardia del Butō [N.d.T.: Danza contemporánea japonesa]) pueden precisar Atributos Físicos en vez de Sociales. Las artes que necesitan velocidad o flexibilidad requieren Destreza, mientras que las que precisan aguante usan Resistencia. Ten en cuenta también que ciertas interpretaciones culturales, rituales o atléticas requieren de conocimiento especializado o de relaciones apropiadas. Sin importar lo elegante que pueda ser, una chica blanca intentando imitar una danza de guerra Lakota molestará al público.

Interrogatorio

Para soltar la lengua y las tripas por igual, el jugador de un hombre lobo tiene tres opciones como técnicas de interrogatorio carentes de violencia real: una tirada de Manipulación + Subterfugio para engañar al sujeto y que revele información, una tirada de Manipulación + Intimidación para intimidarlo y hacer que diga la verdad o, suponiendo que la Fuerza de Voluntad del hombre lobo sea más alta que su Rabia, una simple tirada de Rabia para acobardar a la víctima. Cualquiera que sea



la forma que elija, cuanto más éxitos obtenga el hombre lobo, tanto más revelará la víctima.

La dificultad de este tipo de tiradas es la Fuerza de Voluntad del informante en potencia. Un éxito consigue una respuesta vaga y a regañadientes, mientras que cinco éxitos quiebran la voluntad de la víctima y hacen que cuente todo lo que sabe. Fallar una tirada significa que tus tácticas no funcionaron; intentarlo de nuevo supone añadir uno a la dificultad de la tarea. Con un fracaso, el objetivo se niega a ceder: o bien no piensa hablar, o miente descaradamente. Dado que la información falsa a menudo es peor que ninguna información en absoluto, es el *Narrador*, y no el *jugador*, quien debe efectuar la tirada de interrogatorio. De esa manera, la verdad permanece oculta al jugador hasta que los acontecimientos demuestran cuán eficaces fueron en realidad sus esfuerzos.

Intimidación

Hasta el más apacible Hijo de Gaia puede ser un aterrador hijo de puta. Aunque los Garou pierden dados de Manipulación cuando cambian a diferentes Formas, esta pérdida no se aplica cuando el hombre lobo tratar de intimidar a alguien. De hecho, en realidad podría *ganar* dados, en cualquier Forma, si hace algo suficientemente impresionante… como levantar a un hombre adulto y lanzarlo al otro lado de la habitación.

Como regla *opcional*, un hombre lobo puede intimidar automáticamente a humanos normales con una mirada y un gruñido, incluso en Forma Homínido, si su reserva de dados de Rabia supera la Fuerza de Voluntad de su objetivo. El objetivo capta un atisbo de la Bestia interior y, a pesar de que podría resistir sus efectos superando una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad igual a la Rabia del hombre lobo) está, sin embargo, asustado. Los magos, vampiros, etc., están hechos de otra pasta: pueden quedar impresionados, pero no intimidados. Por supuesto, los Garou en Forma Crinos "intimidan" de forma automática a los seres humanos. Incluso si el Delirio no los priva de su cordura, se puede decir sin miedo a equivocarse que una persona que se enfrenta a un furioso lobo de guerra se sentirá intimidada.

Oratoria

A menudo, los personajes son más elocuentes que los jugadores que los interpretan. Para reflejar las habilidades oratorias de un personaje, puedes simplemente describir la naturaleza de su discurso y luego tirar Carisma + Expresión, Liderazgo o Interpretación, dependiendo de lo que trate de decir y cómo trate de decirlo.

La dificultad de esta tirada depende del orador, la audiencia y las circunstancias. Un Colmillo Plateado bien parecido tendría más fácil impresionar a su audiencia que un Roehuesos harapiento… a menos, por supuesto, que se dirija a un puñado de Roehuesos. Entre los Garou, el Rango del orador también juega un papel: un Roehuesos de Rango 4 probablemente imponga más respeto que un Cachorro de Rango 1 de cualquier Tribu, incluso entre los Colmillos Plateados.

El número de éxitos indica el acierto del orador. Un éxito obtiene la atención y el favor del público, mientras que cinco éxitos harán que la gente te siga a casi cualquier parte. Una tirada de oratoria fallida desmonta tu discurso, mientras que un fracaso provoca una evidente hostilidad. Los discursos largos pueden requerir una tirada extendida, siendo necesarios cinco o más éxitos para convencer por completo a la audiencia. Un discurso espectacular (cinco éxitos o más) puede otorgar un punto o dos de Gloria temporal, mientras que un discurso fallido puede costar un punto o más de Sabiduría temporal.

Seducción

Un hombre lobo que trate de establecer una relación romántica (sexual o de otro tipo) con alguien puede usar la seducción para llamar su atención. Mediante bromas ingeniosas y un comportamiento atractivo (real o no), lleva a su "presa" a una posición que ambos desean. La seducción generalmente apela a las preferencias sexuales; a un hombre heterosexual le será particularmente difícil seducir a una mujer homosexual. Sin embargo, en ciertas situaciones, el seductor podría apuntar a otros deseos: vanidad, intelecto, aventura, etc. En cualquier caso, el jugador debe describir lo que está tratando de lograr y sus tácticas determinarán las posibilidades de éxito.

En muchos casos, un intento de seducción puede simplemente interpretarse. Sin embargo, para los jugadores o las situaciones de juego socialmente incómodas, el siguiente sistema bastará:

Primer contacto: El jugador tira Apariencia + Subterfugio con el fin de acercarse lo suficiente para intentar la seducción. La dificultad habitual es la Astucia + 3 del objetivo, aunque podría ser más baja si el sujeto está buscando pasar un buen rato y mayor si no está ni remotamente interesado. Una frase realmente buena por parte del jugador podría disminuir la dificultad, mientras que una observación muy estúpida podría elevarla a 10 o fastidiar el intento por completo.

Flirteo: Suponiendo un interés inicial, la seducción da paso al coqueteo. En términos de juego, tira Astucia + Subterfugio con una dificultad de la Inteligencia del objetivo + 3. Una vez más, el ingenio disminuye la dificultad, mientras que una torpeza la eleva. Cada éxito en esta tirada otorga un dado extra a la reserva en la siguiente etapa.

Conversación: El baile de galanterías continúa. Una tirada de Carisma + Empatía, con una dificultad igual a la Percepción del objetivo + 3, permite al seductor presentar al menos una ilusión de intereses comunes. Si todo va bien, el baile continúa.

Recompensa: El seductor consigue lo que quiere. Si decide dejar colgada a su "presa" o consumar su relación depende del objetivo del seductor. De cualquier manera, la escena probablemente dé paso a un fundido en negro mientras el depredador hace otra muesca en su lista personal a lo James Bond.

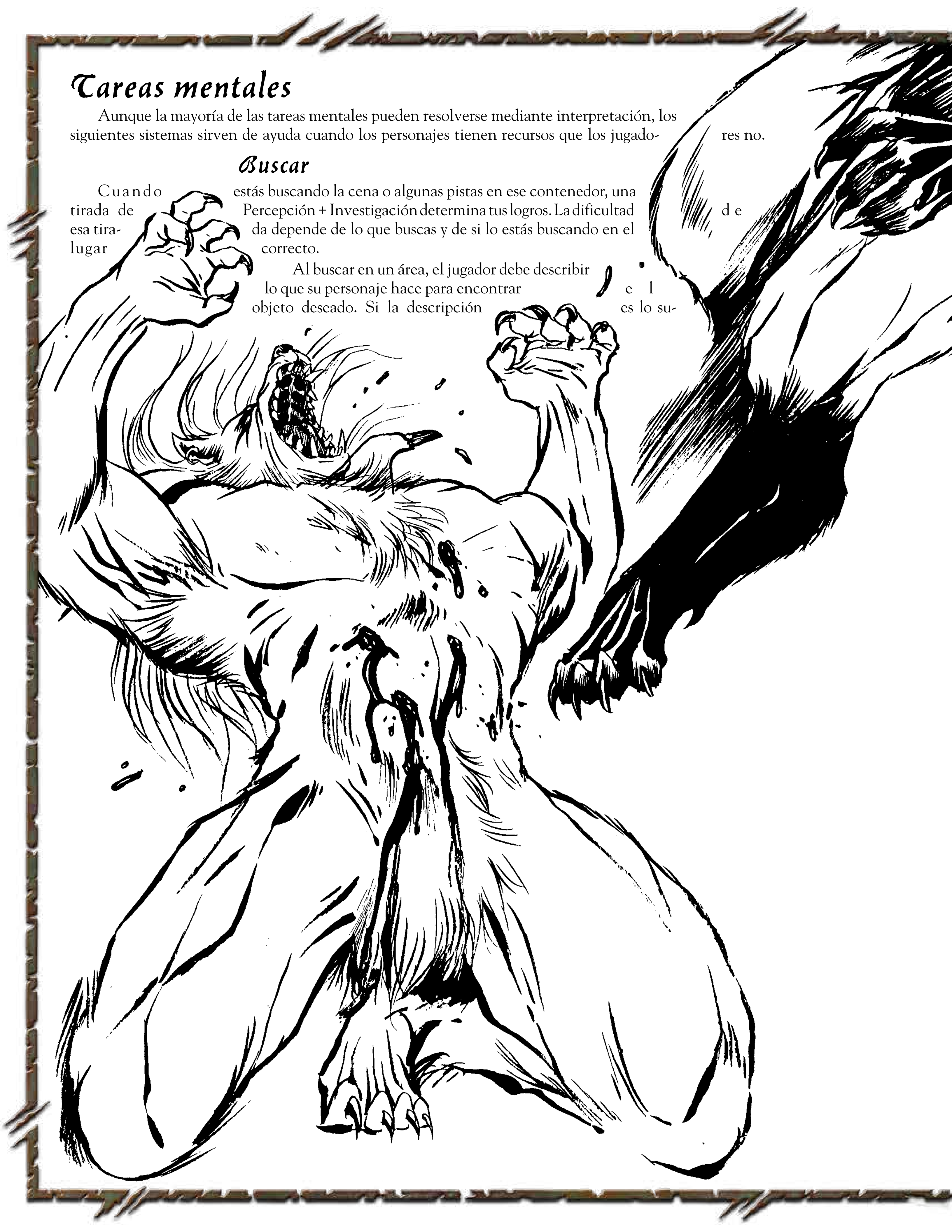
Tareas mentales

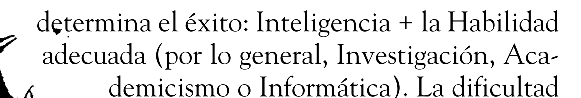
Aunque la mayoría de las tareas mentales pueden resolverse mediante interpretación, los siguientes sistemas sirven de ayuda cuando los personajes tienen recursos que los jugadores no.

Buscar

Cuando estás buscando la cena o algunas pistas en ese contenedor, una tirada de Percepción + Investigación determina tus logros. La dificultad de esa tirada depende de lo que buscas y de si lo estás buscando en el lugar correcto.

Al buscar en un área, el jugador debe describir lo que su personaje hace para encontrar el objeto deseado. Si la descripción es lo su-





determina el éxito: Inteligencia + la Habilidad adecuada (por lo general, Investigación, Academicismo o Informática). La dificultad depende de cómo de evidente o secreta sea la información. Aquélla fácilmente disponible (aunque dudosa) podría tener dificultad 2, mientras que los temas encubiertos y la información detallada pueden tener dificultad 8, 9 o incluso 10.

¿Cuán completa es la información? Eso depende del número de éxitos obtenidos. Un éxito proporciona respuestas básicas a preguntas generales. Tres éxitos dan como resultado pistas mucho más detalladas y una base para una investigación posterior. Cinco éxitos a menudo revelan todo lo que necesitas saber, mientras que más de cinco éxitos proporcionan enlaces a otros datos potencialmente útiles de los que no tenías conocimiento hasta ese momento.

La investigación requiere tiempo, recursos y concentrarte hasta que te duela la cabeza. Hasta que hayas terminado, no tienes idea de cuánto tiempo tardarás en encontrar lo que estás buscando. En términos de juego, el jugador le dice al Narrador cuánto tiempo y esfuerzo planea invertir en rastrear sus fuentes, y éste decide cuántas tiradas deben hacerse. La investigación básica consiste en una o dos horas y se refleja en una única tirada; las tiradas adicionales representan más horas, posiblemente incluso un día o más en el caso de información difícil de encontrar. Un personaje puede estudiar durante aproximadamente una hora por cada punto de Resistencia que tenga en Forma Homínido (investigar en otras Formas tiende a ser contraproducente). Pasado ese tiempo, debe gastar otro punto de Fuerza de Voluntad por hora para continuar y la dificultad aumenta en uno por cada tirada que supere hasta que se quede sin Fuerza de Voluntad o se dé por vencido finalmente.

La información realmente oculta, del tipo que no se puede encontrar en una biblioteca o buscando en la web, podría precisar de más indagación: extorsionar a informantes, colarse en bases de datos o acceder a archivos a los que el público en general no puede acceder. Tales búsquedas pueden convertirse en historias en sí mismas, posiblemente empleando otros sistemas de esta sección. Montar una investigación muy detallada puede requerir más de los cinco éxitos habituales, quizás diez o más para informes precisos. Después de todo, no puedes descubrir la estructura corporativa de Pentex sin romper unos pocos brazos, arrancar algunos corazones y piratear unos cuantos códigos de acceso.

Ya que no hay manera de saber cómo de precisa será la información, el Narrador debería hacer algunas tiradas de investigación en lugar del jugador. Las tiradas fallidas proporcionan callejones sin salida o información inexacta, mientras que los fracasos envían al investigador por el camino equivocado. De cualquier manera, el Narrador debe proporcionar al jugador cierto grado de información. Sólo el tiempo y la experiencia demostrarán lo buena o mala que es.

ficientemente buena, el Narrador puede simplemente darle lo que quiere sin hacerle tirar. Los agudos sentidos de un hombre lobo a menudo hacen las búsquedas más fáciles (ver Percibir, más adelante), otorgando al jugador una bonificación a la reserva de dados si supera una tirada de Percepción + Investigación. Por supuesto, ninguna tirada te ayudará a encontrar algo cuando estás buscando en el lugar equivocado. Para simplificar las cosas, el Narrador puede sencillamente decir: "El tiempo pasa, pero no encuentras nada", y luego pasar a la siguiente escena.

Cazar

Visto a menudo como el arte fundamental de los hombres lobo, cazar garantiza alimento a los Garou que prefieren atrapar su carne en lugar de comprarla. En términos de juego, la caza es una acción extendida: el jugador tira Percepción + Impulso Primario (en Forma Lupus) o Supervivencia (en Forma Homínido), la dificultad depende de la estación y el terreno. Después de todo, cazar en un bosque del Pacífico Noroeste durante el otoño es mucho más fácil que encontrar algo comestible en el Sáhara en pleno verano.

Cada tirada representa una hora de caza. Si el personaje acecha en una zona sin éxito durante cuatro horas, debe trasladarse a otra zona de caza. Por cada dos éxitos, el personaje encuentra suficiente alimento para una comida. Cazar para alimentar a otros personajes es, por supuesto, más difícil, ya que se necesita un mayor número de éxitos.

Los lobos suelen cazar en manadas. Cuando una manada de Garou está al acecho, el que tiene la mayor reserva de dados hace la tirada, añadiendo un dado a su reserva por cada hombre lobo implicado. Básicamente, los lobos aúnan sus habilidades para encontrar a la presa y luego abatirla. Para obtener mejores resultados, interpreta la búsqueda, la persecución, la matanza y sus sangrientas y deliciosas consecuencias (ver también Sigilo y Hostigar).

Documentación

Incluso si sabes que King Breweries tiene vínculos perversos, es necesario investigar para rastrear la información esencial. Y aunque los Garou impetuosos no suelen ser proclives a rebuscar en los libros, sus compañeros de manada más estudiosos pueden utilizar los datos rigurosos para escoger los próximos objetivos de la manada.

Para conseguir información, primero describe lo que tu personaje hace para rastrear los datos necesarios. Una tirada

Falsificación

Hoy en día, todo parece necesitar los permisos, tarjetas y documentos apropiados. Para falsificar tales documentos por lo general tienes que saber lo que estás haciendo antes de empezar, tener los materiales adecuados a tu disposición y revisar tu trabajo antes de ponerlo a prueba. Dado el predominio de bandas magnéticas, diseños holográficos y añadidos microscópicos, es realmente difícil falsificar cualquier cosa, excepto los objetos más básicos.

En términos de juego, falsificar requiere dos tiradas: una tirada de Inteligencia + Callejeo para falsificar los detalles adecuados y otra de Destreza + Callejeo para crear copias útiles. La dificultad de las tiradas depende del objeto a falsificar, la familiaridad del falsificador con el conocimiento adecuado y los materiales que esté utilizando para hacer la falsificación. Falsificar la letra de alguien que conoces es sencillo, mientras que crear pasaportes falsos de un gobierno extranjero es un desafío en el mejor de los casos. Una falsificación decente podría requerir algunos puntos en Leyes, Lingüística y, posiblemente, Informática si los documentos incluyen hologramas o bandas magnéticas. Los documentos sofisticados no se pueden falsificar sin el equipo adecuado. Los días en que podías falsificar a mano un billete de cien dólares han terminado.

Al crear copias, el jugador sólo puede utilizar tantos dados en su tirada de Destreza + Callejeo como éxitos consiguiera en la tirada inicial. Por ejemplo, Jape sólo podría utilizar tres dados si sacó tres éxitos en la tirada de Inteligencia + Callejeo. Cada éxito refleja un mayor nivel de calidad: un éxito crea una copia descuidada, pero pasable, mientras que tres éxitos producen un documento que engañaría a la mayoría de observadores casuales y cinco una falsificación deslumbrante. Un fallo refleja una falsificación evidente, mientras que obtener un fracaso crea una falsificación que *parece* buena hasta que alguien importante la examina.



Hackear

En el siglo XXI, la mayoría de la gente sabe cómo utilizar una computadora. *Colarse* en una es otra cosa. La seguridad sofisticada es algo que se da por hecho en casi cualquier sistema, así que es mejor que un aspirante a *hacker* sea bueno en su trabajo.

Piratear sistemas informáticos suele implicar un proceso de tres pasos:

Estimación: Tira Percepción + Informática (normalmente se necesitan de uno a cinco éxitos) para identificar la seguridad y buscar una manera de saltártela.

Alteración: Tira Inteligencia + Informática (casi siempre una tirada extendida) para establecer los cambios deseados en el sistema.

Escape: Tira Astucia + Informática (de nuevo, de uno a cinco éxitos) para salir del sistema sin ser descubierto.

Para llevar a buen término el *hackeo* de cualquier sistema excepto los más simples se necesitan entre diez y veinte éxitos en una tirada extendida. Las dificultades varían dependiendo del sistema; romper el código de encriptación de un *software* comercial puede que requiera uno o dos éxitos a dificultad 4, mientras que husmear buscando información en una instalación segura del Gobierno tendría dificultad 9 o 10, con al menos diez éxitos sin fallo alguno.

Una tirada fallida por lo general supone ser descubierto; en sistemas sencillos, eso simplemente podría significar un mensaje de error, mientras que los de gama alta rastrean al intruso hasta su casa, entregando posiblemente un regalo envenenado en el proceso. Un fracaso puede infectar tu ordenador con un virus, apagarlo, revelar tu identidad o provocar otras consecuencias desagradables.

Determinados Dones, Ritos o espíritus de carácter informático pueden hacer el pirateo más fácil, más difícil o, en el caso de entidades furiosas al otro lado del cable, bastante más peligroso. Piratear requiere obviamente un ordenador con la suficiente potencia, a menudo equipado de antemano con determinados programas. Tratar de trastocar cualquier sistema excepto los más fáciles es básicamente imposible sin una potencia de procesamiento decente y una buena cantidad de experiencia (en términos de juego, Informática 3 o superior). Películas aparte, los ordenadores necesitan alguna conexión con el sistema que se está *hackeando*: los comandos no viajan simplemente por un espacio sin conexión a menos que haya poderes mágicos o espirituales involucrados. Los Moradores del Cristal son los claros maestros de estas artes, pero cualquier Garou con el equipamiento y el conocimiento apropiados puede intentar que un sistema baile al son que toca.



Interpretación de sueños y presagios

Según las creencias animistas de los Garou, la vida está llena de acertijos cargados de significado. Descifrar sus contenidos por lo general requiere una tirada de Inteligencia o Percepción + Enigmas. La dificultad para tales tiradas depende de la longitud, complejidad y oscuridad del medio de transmisión; leer símbolos oníricos de un libro de texto freudiano es fácil (dificultad 3 o 4), mientras que desentrañar los oscuros indicios de una extraña búsqueda de visión podría ser un reto incluso para el Theurge más experimentado (dificultad 8 a 10).

Pueden ser necesarias tiradas extendidas para descifrar las visiones verdaderamente enrevesadas, sobre todo si implican metafísica derrite-cerebros o símbolos indescifrables. Un sueño o una búsqueda de visión largos suelen requerir una tirada extendida (de cinco a diez éxitos, tal vez más) antes de que su contenido empiece a cobrar sentido. Esto suponiendo que, para empezar, tengan alguno; incluso para los Garou, un sueño a menudo es sólo un sueño. Averiguar su significado podría implicar tiradas del Narrador, no del jugador, con el fin de ocultar su auténtica verdad.

Rastrear

Los temibles instintos de caza que poseen todos los hombres lobo los convierten en hábiles rastreadores. Al percibir o seguir un rastro físico, usa Percepción + Impulso Primario para detectar las pistas necesarias. Rastrear a menudo requiere cinco o más éxitos en una tirada extendida y ayuda al cazador a perseguir a su presa desde lejos (para cazar a corta distancia, ver Sigilo, más arriba).

Cada tirada con éxito permite al cazador seguir una pista sin problemas durante unos cinco minutos. En caso de fallo, es posible tratar de encontrar el rastro de nuevo (añadiendo uno a la dificultad de la siguiente tirada), mientras que un fracaso le hace perder el rastro por completo. Si la dificultad aumenta por encima de 10, el rastro se enfría definitivamente.

La dificultad base de una tirada de rastreo es 7, pero puede verse modificada por varios factores: el clima, el terreno, las distracciones que puedan causar confusión (agua corriente, una gran cantidad de olores a la vez, observadores hostiles y así sucesivamente) y la habilidad del personaje que está siendo perseguido. Seguir a un Primer Equipo de Pentex por la Senda de los Apalaches sería un juego de Cachorros, mientras que acechar a un vampiro sospechoso a través de una muchedumbre en Fin de Año supondría un desafío incluso para el mejor cazador.

Retos de ingenio

La competición de acertijos, un método tradicional para la resolución de conflictos sin derramamiento de sangre, enfrenta el ingenio de un personaje contra la capacidad de otro para entender un enigma. Dichas contiendas suelen consistir en un intercambio de adivinanzas (cada jugador hace una pregunta y debe contestar otra a su vez) hasta que un contendiente se queda sin palabras. Si tienes buena cabeza para los enigmas, puedes interpretar una contienda de acertijos; si no, el siguiente sistema bastará.

El personaje que enuncia el enigma tira su Astucia + Enigmas; el que trata de resolverlo tira su Inteligencia + Enigmas. El que intenta resolver el enigma debe superar el número de éxitos conseguidos por el que lo enunció. La dificultad para cada jugador comienza siendo 6, aunque una contienda prolongada podría aumentar esa dificultad en uno cada vez que los jugadores intercambian enigmas (6 para el primer intercambio, 7 para el siguiente y así sucesivamente).

Los espíritus a menudo plantean enigmas a los chamanes y a los Garou como una forma probada de demostrar su valía. Los Garou también

se plantean acertijos unos a otros. Si uno de bajo Rango desafía uno de Rango mayor, suma uno a la dificultad de la tirada por cada dos Rangos de diferencia (ver Duelo de miradas, más arriba). Un Garou que gane tales contiendas puede recibir uno o dos puntos de Sabiduría temporal, mientras que el perdedor pierde la misma cantidad.

Cambiar de Forma: Las cinco Formas

Bajo la piel yacen muchas bestias. Para los Garou, esas bestias se exteriorizan como las cinco Formas de los hombres lobo: la apariencia humana, el hombre-bestia primigenio, el lobo de guerra, la forma terrible y el lobo auténtico. Cualquier Garou, independientemente de su Raza, puede asumir estas cinco Formas. En términos de juego, sólo se necesita superar con éxito una tirada de Resistencia + Impulso Primario para hacer que la física y la biología desaparezcan de escena.

Transformarse de una Forma a otra requiere un éxito por cada Forma por la que pase tu personaje en el proceso. Pasar de Homínido a Crinos, por ejemplo, requiere dos éxitos (uno para Glabro y otro para Crinos), mientras que pasar de humano a lobo requiere cuatro éxitos. La dificultad de Cambiar partiendo de una Forma concreta se refleja en la de la tirada: Cambiar desde Homínido a cualquier otra Forma tiene dificultad 6, mientras que cambiar desde Hispo tiene dificultad 7. Puedes gastar un punto de Rabia para Cambiar inmediatamente y, además, cualquier Garou puede volver a su Forma de Raza al instante. En ninguno de estos dos casos necesitas hacer una tirada: tu hombre lobo se sumerge en los rincones más profundos de su naturaleza para transformarse.

A menos que hayan sido protegidas con el Rito del Talismán Dedicado (ver Ritos), la ropa suele hacerse trizas y las posesiones perderse en el transcurso de la transformación. Un hombre lobo en Forma Glabro o Crinos puede sin duda conservar algunas chucherías sosteniéndolas en las manos mientras se transforma, pero las joyas, carteras, etc. tienen la mala costumbre de quedarse atrás.

Con un control suficiente sobre el Cambio de Forma, un Garou puede incluso transformar sólo una parte de su cuerpo: hacer crecer garras de Crinos en Forma Homínido o conver-



tir las patas delanteras en manos. La transformación parcial requiere el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad y superar una tirada de Destreza + Impulso Primario (dificultad 9).

Homínido: El humano

Ajuste de Estadísticas: Ninguno.

Dificultad de Cambio: 6.

Tamaño: 1,5 – 2 metros (5 – 6,5 pies) de altura, 45 – 115 kilos (100 – 250 libras).

Descripción de la Forma: En esencia un ser humano, la Forma Homínido permite a los Garou moverse por el mundo de los hombres y pasar más o menos desapercibidos. Los Garou Metis y Lupus conservan sus capacidades regenerativas y su vulnerabilidad a la plata en esta Forma, mientras que los Homínidos no lo hacen; para ellos, la plata resulta incómoda y las heridas se curan con sorprendente rapidez, pero los efectos claramente asombrosos permanecen ausentes. Aparte de posibles cicatrices o arte corporal, un hombre lobo en Forma Homínido parece una persona normal. Aun así, este fino disfraz todavía traiciona a la Bestia predatoria que hay bajo él si te atreves a mirar lo suficientemente cerca (ver La Maldición, pág. 262).

Glabro: El casi humano

Ajuste de Estadísticas: Fuerza +2, Resistencia +2, Manipulación –2, Apariencia –1.

Dificultad de Cambio: 7.

Tamaño: 1,7 – 2,3 metros (5,5 – 7,5 pies) de altura, 90 – 180 kilos (200 – 400 libras).

Descripción de la Forma: En esta atávica Forma bestial, el hombre lobo parece una persona inusualmente alta, salvaje y musculosa. Básicamente, un Garou que Cambia a Glabro crece entre 15 y 30 cm (entre seis pulgadas y un pie) por encima de su altura normal y duplica (o triplica) su peso. La ropa se tensa y se raja, pero no se desgarra… todavía. Sus dientes y uñas crecen y se afilan, y si bien no son especialmente poderosos, contribuyen a la presencia intimidante del hombre lobo. El cabello crece; las cejas se espesan; la postura del hombre lobo se encorva con intención depredadora. Un hombre lobo en Forma Glabro puede hablar, pero no muy bien. Incluso las palabras suaves suenan guturales y ásperas.

Crinos: El lobo de guerra

Ajuste de Estadísticas: Fuerza +4, Destreza +1, Resistencia +3, Manipulación 0, Apariencia 0.

Dificultad de Cambio: 6.

Tamaño: 2,4 - 3 metros (8 – 10 pies) de altura, 180 – 385 kilos (400–850 libras).

Descripción de la Forma: Esta encarnación viviente de la Rabia combina los elementos más terribles del hombre y el lobo. Elevándose unos 2,70 m de altura (nueve pies), el babeante monstruo Crinos cuenta con una cabeza lobuna, gigantescos colmillos y terribles garras; brazos largos y poderosos; piel y huesos gruesos; pelaje espeso y una gran cola de lobo para el equilibrio y el lenguaje corporal. Su horrible boca apenas puede pronunciar palabras humanas, pero puede aullar con una elocuencia ensordecedora. Aunque un hombre lobo en Forma Crinos puede hablar la Lengua Garou, su Rabia creciente reduce la mayoría de sus sentimientos a… ¡matar, Matar y MATAR!

El pelaje de los hombres lobo suele imitar las rayas o manchas moteadas de los lobos normales, combinado con el color del pelo (y a veces incluso el estilo) de la Forma Homínido del Garou. La identidad tribal es más evidente en la Forma Crinos, donde los rasgos, el color del pelaje y el lenguaje corporal a menudo revelan las diferencias entre un Roehuesos, un Colmillo Plateado, una Furia Negra y un Wendigo. Muchos Garou se adornan con joyas sagradas y otras marcas que simbolizan su orgullo tribal. Las penalizaciones a las reservas de dados de Manipulación y Apariencia no afectan a las relaciones con espíritus u otros Garou, sólo a los seres humanos y otras entidades similares (vampiros, magos, changelings, etc.). La Forma Crinos no es una Forma para el trato informal. Incluso los Metis, que nacen en esta Forma, se erizan con furia asesina cuando se manifiesta este lobo de guerra.

Hispo: El lobo terrible

Ajuste de Estadísticas: Fuerza +3, Destreza +2, Resistencia +3, Manipulación 0.

Dificultad de Cambio: 7.

Tamaño: 1,2 – 1,8 metros (4 – 6 pies) hasta la cruz, 160 – 360 kilos (350–800 libras).

Descripción de la Forma: Un hombre lobo en Forma Hispo, la pesadilla primigenia del hombre antiguo, recuerda a los titánicos lobos terribles que corrían salvajes durante el Impergium. Sólo un poco más pequeña que la Forma Garou Crinos, la Forma Hispo dispone de enormes dientes para hacer daño adicional al morder. Si bien puede erguirse brevemente sobre dos patas, esta Forma básicamente es la de una bestia cuadrúpeda. A pesar de que carece de manos y no puede hablar, salvo unas pocas palabras en Lengua Garou, el lobo primigenio tiene agudos sentidos y una velocidad sorprendente. En términos de juego, un Garou en Forma Hispo reduce todas las dificultades basadas en la Percepción en uno, añade otro dado al daño habitual por mordisco y requiere que el personaje

gaste un punto de Fuerza de Voluntad para decir una o dos palabras vagamente comprensibles en lenguaje humano. La identidad tribal todavía puede ser obvia en esta Forma, aunque sólo se note en los rasgos faciales, la postura y los patrones de color del pelaje del hombre lobo.

Lupus: El lobo

Ajuste de Estadísticas: Fuerza +1, Destreza +2, Resistencia +2, Manipulación 0.

Dificultad de Cambio: 6.

Tamaño: 0,9 – 1,2 metros (3 – 4 pies) hasta la cruz, 55 – 115 kilos (120–250 libras).

Descripción de la Forma: La Forma Lupus, a todas luces un lobo grande pero normal, disfruta de sentidos agudizados, gran velocidad y resistencia y la capacidad de deslizarse por la naturaleza pasando más o menos desapercibido. Algunos Garou (especialmente entre la Tribu de los Roehuesos) se parecen más a perros que a lobos en esta Forma, un rasgo que otros hombres lobo desprecian, a pesar de que es muy útil cuando se mezclan con el mundo de los hombres.

En términos de juego, un Garou en Forma Lupus puede morder y causar daño agravado, pero inflige sólo daño letal con sus garras. Los hombres lobo de Raza Lupus en su Forma de Raza infligen únicamente daño letal con cualquiera de ambos ataques y no pueden emplear sus poderes curativos místicos. Sin embargo, la dificultad de las tiradas basadas en Percepción se reduce en dos y pueden correr al doble de la velocidad humana normal del personaje. A pesar de que puede hablar una forma distorsionada de la Lengua Garou, esta Forma se comunica casi totalmente a través del lenguaje corporal y las vocalizaciones típicas de los lobos. La identidad tribal del hombre lobo puede evidenciarse en los rasgos faciales del lobo, la postura y el pelaje; sin embargo, todos los demás adornos desaparecen a menos que sea el propio lobo quien lleve los abalorios, piercings o tatuajes.



Combate

Los hombres lobos matan cosas, y puesto que la mayoría de las cosas realmente no disfrutan siendo asesinadas, por lo general hay una pelea de por medio antes de la desaparición casi inevitable de la presa. Los siguientes sistemas te ayudarán a resolver los rápidos y brutales resultados cuando los protectores y depredadores de Gaia entren en combate.

Debido a que las reglas del juego son abstractas, los Narradores deberían primar el feroz drama por encima de las contiendas de interminables tiradas de dados. Describe el choque de los cuerpos y el escozor del humo de las pistolas. Pese a lo importantes que pueden ser las reglas, preferimos la flexibilidad al cálculo numérico. Las tablas no deben anteponerse a una historia realmente buena.

La siguiente sección divide la violencia en dos categorías:

• El **combate a distancia** se refiere a las matanzas realizadas con armas de fuego, flechas, objetos arrojadizos, etc. Los personajes necesitan una línea de visión relativamente clara a fin de combatir a distancia. Si no puedes verlo, normalmente no puedes acertarle.

• El **combate cuerpo a cuerpo** es la especialidad de los Garou, ya sea con armas o con la ferocidad de los colmillos y las garras desnudas.

En cualquier caso, el combate se lleva a cabo en *turnos de acción*, como se detalló anteriormente. Todos los jugadores tiran su Iniciativa para ver cuándo actúa quién y, a continuación, llevan a cabo esas acciones turno a turno. La parte final de cada turno de combate se divide en *fase de ataque* (cuando compruebas si los ataques aciertan o no a los objetivos) y *fase de daño* (cuando determinas las heridas de los combatientes). Por lo general, los turnos de combate duran unos tres segundos de tiempo de juego; sin embargo, cuando los hombres lobo se desmadran… ¡pueden pasar *muchas* cosas en esos tres segundos!

Ataque

Cuando la sangre llega al río, la reserva de dados que empleas depende de lo que tu personaje esté haciendo ese turno:

• Para ataques con armas de fuego, tira Destreza + Armas de Fuego.

• Para ataques con armas arrojadizas, utiliza Destreza + Atletismo.

• Para ataques con armas de combate cuerpo a cuerpo, emplea Destreza + Pelea con Armas.

• Para la mayoría de ataques cuerpo a cuerpo que utilizan los colmillos, garras, el peso corporal, etc., tira Destreza + Pelea (algunos ataques emplean Destreza + Atletismo en su lugar, pero llegaremos a eso próximamente).

Para las dificultades específicas involucradas, ver Maniobras de combate y las tablas relacionadas más adelante.

Defensa

Un personaje que no quiere ser golpeado por un ataque tiene tres opciones:

• **Esquivar** pone al personaje fuera de peligro… con suerte. Esa acción requiere tener éxito en una tirada de

GASTAR RABIA

La furia sagrada que habita en el interior de todos los Garou permite a un jugador gastar puntos de Rabia a fin de realizar las siguientes proezas:

• **Realizar acciones adicionales:** Por cada punto de Rabia gastado, el personaje puede realizar una acción adicional ese turno. El jugador debe declarar que está gastando Rabia para realizar acciones adicionales al comienzo del turno. Una vez que decide gastar esos puntos de Rabia, están oficialmente gastados y no pueden utilizarse para otra cosa. También existen otras limitaciones; ver más adelante.

• **Cambiar de Forma:** En cualquier momento del turno, un jugador puede decidir gastar un punto de Rabia para que su hombre lobo Cambie inmediatamente a cualquiera de las cinco Formas Garou.

• **Ignorar el aturdimiento:** En circunstancias normales, un personaje que ha recibido mucho daño queda aturdido y no puede actuar durante el resto del turno (ver Aturdimiento más adelante). Sin embargo, un hombre lobo puede gastar un punto de Rabia en el mismo turno y seguir moviéndose con normalidad.

• **Ignorar el dolor:** De manera similar, el jugador puede gastar un punto de Rabia para que su personaje ignore la penalización a las reservas que corresponde a un único nivel de Salud de daño. Esta opción no cura el daño, sino que alivia la penalización de un nivel de Salud por cada punto de Rabia gastado de esta manera y dura únicamente un turno. Tras ese turno, las penalizaciones por dolor se manifiestan de nuevo.

Limitaciones a las acciones adicionales

• **Puntuación de Rabia:** Para conseguir acciones adicionales, la cantidad de Rabia que puede gastar un jugador en un único turno es la mitad de su puntuación de Rabia permanente, redondeando hacia arriba. Por ejemplo, un Garou con Rabia 5 puede gastar hasta tres puntos de Rabia para realizar tres acciones adicionales en ese turno. El jugador podría gastar más para poder ignorar el aturdimiento o el dolor, pero no puede realizar más de tres acciones adicionales en ese turno.

• **Coordinación del tiempo:** La Rabia que se gasta para obtener acciones adicionales debe declararse al principio del turno. Otros gastos de Rabia pueden declararse en cualquier momento.

• **Velocidad:** En un único turno, un personaje sólo puede realizar tantas acciones adicionales "normales" como puntos tenga bien en Destreza o en Astucia, la que sea menor. Un Garou con Destreza 4 y Astucia 3, por ejemplo, podría realizar sólo tres acciones adicionales sin incurrir en una penalización. Si el jugador opta por superar dicho límite, sufre una penalización de +3 a la dificultad de todas las tiradas ese turno. En esencia, el hombre lobo está tratando de ir demasiado rápido como para que su cuerpo (Destreza) o su mente (Astucia) lo procesen. Sin embargo, si se encuentra en Frenesí, sus acciones de Rabia estarán sólo limitadas por su Destreza, ya que se puede considerar que no "está en sus cabales".

Destreza + Atletismo. La dificultad depende de la distancia que el personaje que esquiva necesita recorrer y de la naturaleza del ataque que está tratando de evitar. Esquivar un ataque cuerpo a cuerpo es fácil (dificultad 5), mientras que esquivar disparos de armas de fuego a quemarropa es mucho más difícil (dificultad 9 o 10). Cada éxito en esta tirada resta un éxito de la tirada del atacante; por lo tanto, para evitar el golpe, el personaje que esquiva necesita sacar al menos tantos éxitos como los que sacó el atacante.

• Al **bloquear** se utiliza una parte del cuerpo para desviar un golpe inmediato. La tirada es Destreza + Pelea y no puede emplearse para detener disparos de armas de fuego, aunque puede utilizarse contra cualquier asalto cuerpo a cuerpo (cualquiera que trate de bloquear una ráfaga de Uzi con sus puños *merece* que le disparen). Que un personaje pueda bloquear o no una flecha es decisión del Narrador; puedes intentarlo, pero, a menos que seas Tony Jaa, podría no funcionar. Una vez más, la dificultad depende del ataque, pero a menudo varía entre 5 (un puño) y 8 (una katana). Al igual que al esquivar, cada éxito que consigue el defensor elimina un éxito del intento del atacante.



• Una **parada** es esencialmente un bloqueo pero usando un arma en lugar del propio cuerpo. La tirada es Destreza + Pelea con Armas, pero todos los demás detalles son los mismos que al esquivar y bloquear.

Resolución

Una vez que los ataques han impactado, los jugadores determinan la magnitud del daño que los combatientes han infligido y recibido.

Para calcular la cantidad de daño que se ha causado, el jugador atacante tira su reserva de dados contra una dificultad de 6. Cada éxito inflige un nivel de Salud de daño.

Los ataques en los que se obtienen muchos éxitos infligen más daño. Por cada éxito *por encima del primero* que el jugador obtenga en su tirada de ataque, añade un dado más a su reserva de dados de daño (tres éxitos añadirían dos dados más, etc.). De esta manera, los combatientes expertos o afortunados pueden hacer picadillo a sus oponentes. Afortunadamente, los hombres lobo se curan con una rapidez impresionante.

Daño

Como se ha señalado anteriormente en *Aplicar Daño*, los ataques infligen uno de los tres tipos de daño:

• El daño **contundente** es el causado por traumatismos: puños, bates, patas de mesa, etc. Hasta los seres humanos normales sanan este tipo de daño con bastante rapidez y rara vez hace algo más que enfurecer a un Garou. En una hoja de personaje, el daño contundente se marca con una sola barra ("/") en lugar de una "X".

• El daño **letal** es cortesía de armas afiladas, armas de fuego, bates con clavos, garrotes con alambre de púas, motosierras, etc. La mayoría de los seres vivos tienen dificultades para curar el daño letal, pero los hombres lobo regeneran estas lesiones en muy poco tiempo. Marca este tipo de daño en tu hoja de personaje con una "X".

• El daño **agravado** refleja lesiones graves. Incluso los hombres lobo sufren seriamente a causa de este tipo de daño, que generalmente proviene de ataques sobrenaturales: garras y dientes de Garou, colmillos de vampiro, residuos tóxicos y algunas formas de fuego. La plata también inflige daño agravado a los hombres lobo, un hecho cuya notoriedad es una amenaza constante para los Garou. El daño agravado tarda mucho tiempo en sanar y, aunque puede absorberse (excepto en la Forma de Raza, ver más adelante), no puede regenerarse, sólo curarse mediante ciertos Dones como Roce Materno. Anota el daño agravado con un "*" en tu hoja de personaje.

Absorber daño

Los seres vivos tienden a ser bastante resistentes, por lo que los personajes que reciben daño pueden tratar de "absorberlo" antes de restar niveles de Salud debido a esas lesiones. Para absorber daño, tira la Resistencia de tu personaje a una dificultad determinada por el daño:

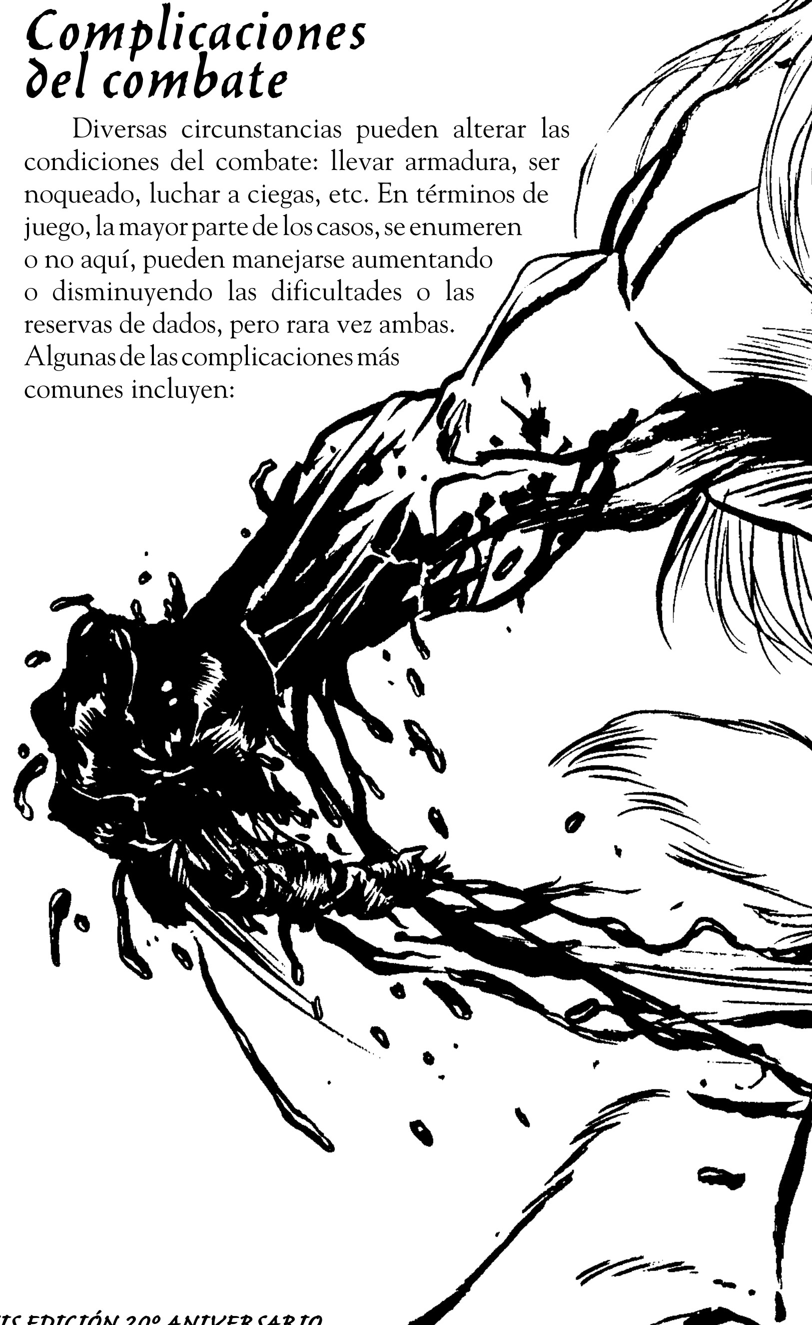
• El daño contundente puede ser absorbido por cualquier personaje a dificultad 6.

• El daño letal puede ser absorbido por los Garou y muchas otras criaturas sobrenaturales a dificultad 6. Los seres humanos normalmente no pueden absorber daño letal, aunque los que son excepcionalmente resistentes pueden ser capaces de intentar absorberlo (a discreción del Narrador) a dificultad 8.

• El daño agravado que no sea causado por la plata puede ser absorbido por los Garou a dificultad 6 en cualquier Forma, *excepto en su Forma de Raza*. El daño de la plata no puede absorberse en ninguna Forma, *excepto* en la de Raza, y los Garou Metis no pueden absorberlo nunca. Para los Garou Homínidos y Lupus, la plata escuece en la piel desnuda cuando están en su Forma de Raza, pero sólo inflige daño si se ha forjado como arma, en cuyo caso las cuchillas o balas infligen daño letal y las armas romas contundente. Los que no son Garou, por supuesto, no pueden absorber en absoluto daño agravado a menos que tengan algún tipo de resistencia sobrenatural a este tipo de lesiones.

Complicaciones del combate

Diversas circunstancias pueden alterar las condiciones del combate: llevar armadura, ser noqueado, luchar a ciegas, etc. En términos de juego, la mayor parte de los casos, se enumeren o no aquí, pueden manejarse aumentando o disminuyendo las dificultades o las reservas de dados, pero rara vez ambas. Algunas de las complicaciones más comunes incluyen:





Armadura

Algunos combatientes usan equipo de protección pesado. Otros tienen pelaje grueso, piel viscosa u otras defensas artificiales o innatas. En términos de juego, todo funciona de la misma manera: la armadura añade dados adicionales a la tirada de absorción de un personaje. Ciertos tipos de armadura también restringen el movimiento y por lo tanto causan una penalización a las dificultades relacionadas con la Destreza del portador.

La siguiente tabla presenta algunos tipos comunes de armadura, con sus correspondientes dados de absorción y penalizaciones de Destreza. Para la mayoría de personajes no Garou, los dados de armadura, y *sólo* los dados de armadura, pueden absorber daño letal y posiblemente, a discreción del Narrador, también daño agravado. La armadura puede ayudar también a un Garou a absorber ciertos tipos de daño por plata. Tiene sentido, después de todo, que un chaleco antibalas pueda mitigar los impactos de las garras de un hombre lobo o de una bala de plata; no podría, sin embargo, detener el fuego o la radiación.

ARMADURA

Tipo de armadura	Puntuación	Penalización de Destreza
Piel gruesa	1–3	0
Ropa reforzada	1	0
Chaqueta de motero	1	1
Cazadora de cuero	2	2
Abrigo de piel de oso	3	3
Coraza de acero	3	2
Chaleco antibalas	3	1
Chaleco antifragmentación	4	2
Traje de antidisturbios	5	3
Tapa de cubo de basura	2	(0, pero requiere una tirada de Destreza + Pelea con Armas a dificultad 6 para utilizarla)

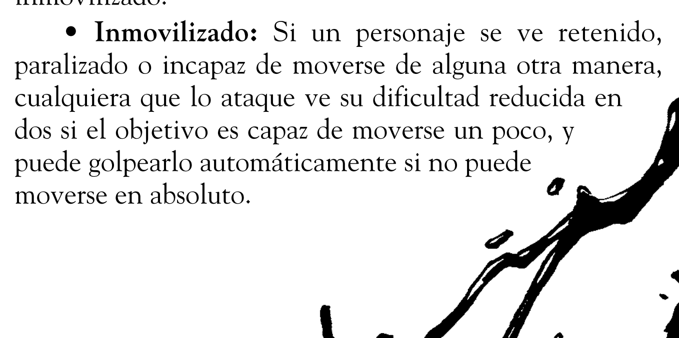
Aturdido, cegado, derribado o inmovilizado

• **Aturdido:** Si, después de la tirada de absorción, un personaje sufre una cantidad de daño igual o superior a su puntuación de Resistencia, queda aturdido hasta el final del siguiente turno. El personaje aturdido no puede hacer nada excepto quizás trastabillar debido a su estado, y la dificultad de las tiradas de ataque que reciba en ese tiempo se reduce en dos.

• **Cegado:** Un personaje que ha sido cegado por una herida o la oscuridad no puede esquivar, parar o bloquear ataques. Se suma dos a la dificultad de todas las demás acciones. Teniendo en cuenta los agudos sentidos de la mayoría de los hombres lobo, un jugador Garou podría emplear una acción para percibir los alrededores de su personaje con el fin de reducir esa penalización, o bien utilizar un Don para compensar la ceguera. Como de costumbre, el Narrador tiene la última palabra.

• **Derribado:** Un personaje que ha sido derribado debe emplear una acción en volver a levantarse; si no es capaz de hacerlo, puede considerarse que está parcialmente inmovilizado.

• **Inmovilizado:** Si un personaje se ve retenido, paralizado o incapaz de moverse de alguna otra manera, cualquiera que lo ataque ve su dificultad reducida en dos si el objetivo es capaz de moverse un poco, y puede golpearlo automáticamente si no puede moverse en absoluto.



Cambiar una acción

Una vez que declaras una acción, ésta normalmente es firme. Sin embargo, en circunstancias drásticas (una granada arrojada a los pies de un personaje, un compañero de manada en peligro de muerte, etc.) puedes cambiar la acción declarada de tu personaje. En tales casos, añade uno a la dificultad de esa nueva tarea al reaccionar tu personaje para enfrentarse al nuevo reto.

Armas a distancia

Arcos, pistolas, armas arrojadizas y otras armas de asalto a larga distancia añaden nuevas complicaciones al proceso habitual de tiradas de combate:

Alcance

La distancia limita la precisión. Para todas las armas de la tabla de armas a distancia se determina un alcance concreto. Éste indica el alcance medio efectivo de dichas armas; dentro del mismo, la dificultad es 6. Se puede disparar un arma hasta un máximo del doble del alcance dado, pero a dificultad 8 (incluso más alta, a discreción del Narrador). Sin embargo, a una distancia de dos metros (o yardas) o menos, los personajes disparan a quemarropa y la dificultad se reduce a 4.

Apuntar

Cuando un personaje se toma cierto tiempo para preparar un disparo, lo ejecuta con más precisión que uno que simplemente salta por los aires al estilo John Woo, disparando a lo



loco a todo lo que se mueva. En términos de juego, ese personaje debe permanecer más o menos quieto (sin moverse más rápido que a paso lento) y mantener a su objetivo en el punto de mira.

Por cada turno que pase apuntando, el jugador añade un dado a la reserva de dados apropiada del personaje, hasta un máximo igual al valor de Percepción del personaje. Una mira telescópica añade también dos dados. Sin embargo, esta bonificación sólo se aplica a un único disparo. Debe apuntarse de nuevo cada vez con el fin de obtener la bonificación y el efecto completos.

Para apuntar correctamente, un personaje debe tener al menos un punto en Armas de Fuego (para apuntar con éstas) o en Arquería (para usar arcos).

Apuntar a una localización específica

Si quieres intentar volarle la cabeza a ese ejecutivo de Pentex desde lejos, añade +2 a la dificultad normal de disparo de tu personaje. Los efectos específicos de un disparo así dependen del Narrador, pero deberían ser espectaculares.

Arcos

Las armas de fuego, por lo que respecta a muchos Garou, son traicioneros juguetes de la Tejedora. Los arcos, por el contrario, cuentan con un gran, si bien hipócrita, lugar de honor en la armería Garou. Para usar uno, un personaje necesita la Habilidad Arquería (una Habilidad secundaria); el jugador tira Destreza + Arquería para disparar. Los distintos arcos tienen diferentes niveles de dificultad que figuran en la tabla de armas a distancia. Un personaje sin Arquería puede intentar usar un arco, pero en cada tirada añade una penalización de +1 a la dificultad.

Las armas de fuego reemplazaron a los arcos por varias razones. Una de las más evidentes se manifiesta cuando el aspirante a arquero fracasa en una tirada; en ese caso la cuerda del arco se rompe y debe reemplazarse para poder volver a utilizarlo (Astucia + Arquería o Artesanía con +1 a la dificultad suponiendo que tengas una cuerda de arco de reserva… de lo contrario, bueno, estás realmente jodido). También se necesita más tiempo para disparar un arco que un arma de fuego; en términos de juego, un arquero debe sacar y colocar la flecha (una acción automática) para poder disparar, mientras que se necesitan dos turnos para preparar y disparar una ballesta.

Como aspecto positivo, las flechas, en comparación con las armas de fuego, son prácticamente silenciosas. Es más, puedes disparar una flecha de madera directamente al corazón de un vampiro. Estos disparos espectaculares requieren al menos cinco éxitos para acertar en el corazón y también deben infligir al menos tres niveles de Salud después de la absorción de daño a fin de perforar el pecho del bastardo no-muerto.

Armas arrojadizas

De *tomahawks* a *shuriken*, de lanzas a piedras, de botellas de cerveza a bumeranes, las armas arrojadizas ocupan un ilustre lugar en las peleas de todas las culturas. Para lanzar algo que cause daño a un adversario, tira la Destreza + Atletismo de tu personaje. La dificultad suele ser 6, aunque los objetivos especialmente cercanos podrían hacer que ésta disminuyese en uno. Los blancos distantes o los objetos aparatosos (mesas, motocicletas, armas que no han sido diseñadas para ser lanzadas) pueden elevar esa dificultad en uno o dos.

El daño, la dificultad exacta, la capacidad de ocultación, etc. que se corresponden a las diferentes armas se pueden encontrar en la tabla de armas a distancia bajo la etiqueta de armas arrojadizas. El alcance de un arma arrojadiza por lo general depende de la fuerza del lanzador, las cualidades aerodinámicas y la masa del objeto. El Narrador es libre de ajustar dificultad y alcance de acuerdo a las circunstancias. Después de todo, ni siquiera el hombre lobo más fuerte puede lanzar un Buick muy lejos… ¡pero una pelota de béisbol es otra historia!

Cobertura y movimiento

Ni siquiera los hombres lobo quieren recibir un disparo. Cuando los disparos inundan el ambiente, cualquier combatiente en su sano juicio se pone a cubierto o corre para escapar del peligro. El problema con la cobertura es que no puedes disparar a lo que no puedes ver. Para apuntar y disparar, también tienes que exponerte un poco a los disparos del enemigo.



La cobertura se suma a la dificultad de alcanzar a un objetivo; cuanto mayor es la cobertura de un personaje, más difícil es acertarle. A la inversa, también es más difícil disparar desde ciertas posiciones o disparar con precisión mientras te mueves; en cualquier caso, el personaje que dispara también sufre una penalización.

Cobertura	Dificultad para acertar al objetivo	Dificultad del tirador
Cuerpo a tierra	+1	0
En movimiento	+1	+1
Tras una pared	+2	+1
Sólo queda expuesta la cabeza	+3	+2

Fuego automático

El impío poder de las armas de fuego modernas permite a un personaje vaciar un cargador de munición en un solo turno… suponiendo, por supuesto, que dicha arma sea capaz de disparar tantas balas a la vez. Disparar un arma de fuego a una velocidad completamente automática añade 10 dados a la tirada de ataque, pero también aumenta la dificultad del disparo en dos (¡esas armas se sacuden como locas!). Para vaciar un cargador, tu personaje necesita para empezar, al menos, la mitad de un cargador de munición; una vez efectuados los disparos, el cargador queda vacío.

Un tirador puede cubrir un área con una ráfaga balas. En términos de juego, esto funciona de la misma manera que el fuego automático, exceptuando que los éxitos se distribuyen uniformemente entre todos los objetivos implicados. Si el número de éxitos obtenidos es menor que el número de objetivos, el Narrador decide quién ha sido alcanzado y quién ha evitado esa ráfaga.

Ráfaga

Muchas armas automáticas pueden disparar ráfagas de tres balas. Al igual que pasa con el fuego automático, estas ráfagas añaden dados adicionales a tu tirada de ataque, concretamente tres dados extra para una ráfaga de tres, a costa de una dificultad más alta (en este caso, +1 a la dificultad normal). Obviamente, esto gasta tres balas por ráfaga. Consulta la tabla de armas a distancia para ver qué armas pueden efectuar estos disparos.



Recargar

Suponiendo que tu personaje tenga un cargador de repuesto a mano, un arma automática puede recargarse durante el combate empleando una sola acción. Aún puede dispararse el arma en el mismo turno: el jugador simplemente reduce en dos dados su reserva de dados de ataque.

Los revólveres pueden ser complicados de recargar. Un personaje con un cargador rápido puede meter del tirón un nuevo "cargador" en su arma, como se explicaba antes. Si no tiene uno preparado, tiene que emplear un turno completo en recargarlo manualmente. No es posible realizar otras acciones en ese turno, ni siquiera gastando Rabia, ya que el arma y las balas no pueden moverse más rápido. En circunstancias normales, un personaje con una puntuación en Armas de Fuego de 1 o más puede recargar un arma sin hacer una tirada, aunque ciertas complicaciones (estar gravemente herido, en un coche en movimiento, etc.) podrían requerir una tirada de Destreza + Armas de Fuego. Sin embargo, recargar un cargador o cargador rápido con balas nuevas requiere una tirada de Destreza + Armas de Fuego (dificultad 6) y un turno completo; de nuevo, las acciones de Rabia adicionales no pueden acelerar este tiempo de recarga.

Combate cuerpo a cuerpo

¡A los Garou les encantan las peleas sucias cuerpo a cuerpo! Y debido a que hay tantas opciones más allá de la táctica obvia de darle puñetazos en la cara hasta que se venga abajo, la siguiente sección presenta una amplia variedad de maniobras de combate, algunas que casi cualquiera puede usar y otras exigen ciertos requisitos, como Pelea Sucia, linaje Garou o una manada que te eche una mano.

REGLA OPCIONAL: LONGITUD DEL ARMA

Cuando un luchador armado con un cuchillo se enfrenta a un samurái callejero con una *katana*, el tipo con el cuchillo tiene una cierta desventaja. Para reflejar los peligros inherentes de enfrentarse a un oponente con un arma más larga, resta un dado de la reserva de dados de ataque del personaje con el arma más corta. Obviamente, esta regla se aplica sólo a combatientes cuerpo a cuerpo. El tipo que lleva un cuchillo a un tiroteo tiene preocupaciones mayores que una penalización de un dado.

Las cuatro secciones cuentan con notas sobre los elementos necesarios para cada maniobra: daño, tiradas, etc. Si una maniobra requiere dos acciones en lugar de una, el atacante debe dividir su reserva de dados o gastar un punto de Rabia para terminar el trabajo. Sea como fuere, el ataque se lleva a cabo en un turno a menos que se especifique lo contrario.

Maniobras generales de combate

Cualquier personaje con el físico adecuado puede realizar estas maniobras. Sin embargo, algunos movimientos están limitados a ciertas Formas: ¡es difícil dar un garrazo a alguien si no tienes garras! En su mayoría, estos ataques infligen daño contundente. Las excepciones se indican en cada descripción.

• **Ataques por el flanco y por la espalda:** Al atacar a un oponente por el flanco, el agresor reduce la dificultad de su acción en uno; al atacar por la espalda, la reduce en dos.

Utilizable por: Todas las Formas.
Tirada: Normal **Dificultad:** –1 / –2
Daño: Normal **Acciones** 1

• **Barrido:** Usando una pierna (Pelea) o un arma (Pelea con Armas), el atacante golpea las piernas de su oponente y lo desequilibra. Un barrido con éxito tumba al enemigo en el suelo durante ese turno; no le hará daño, pero puede dejarlo indefenso ante nuevos ataques.

Los hombres lobo en Forma Crinos también pueden usar sus largos brazos para barrer las piernas de un enemigo. Del mismo modo, un Garou en Hispo o Lupus puede hacer tropezar a un oponente bípedo enredando sus piernas. Cualquiera de estos ataques tiene la misma dificultad y efectos.

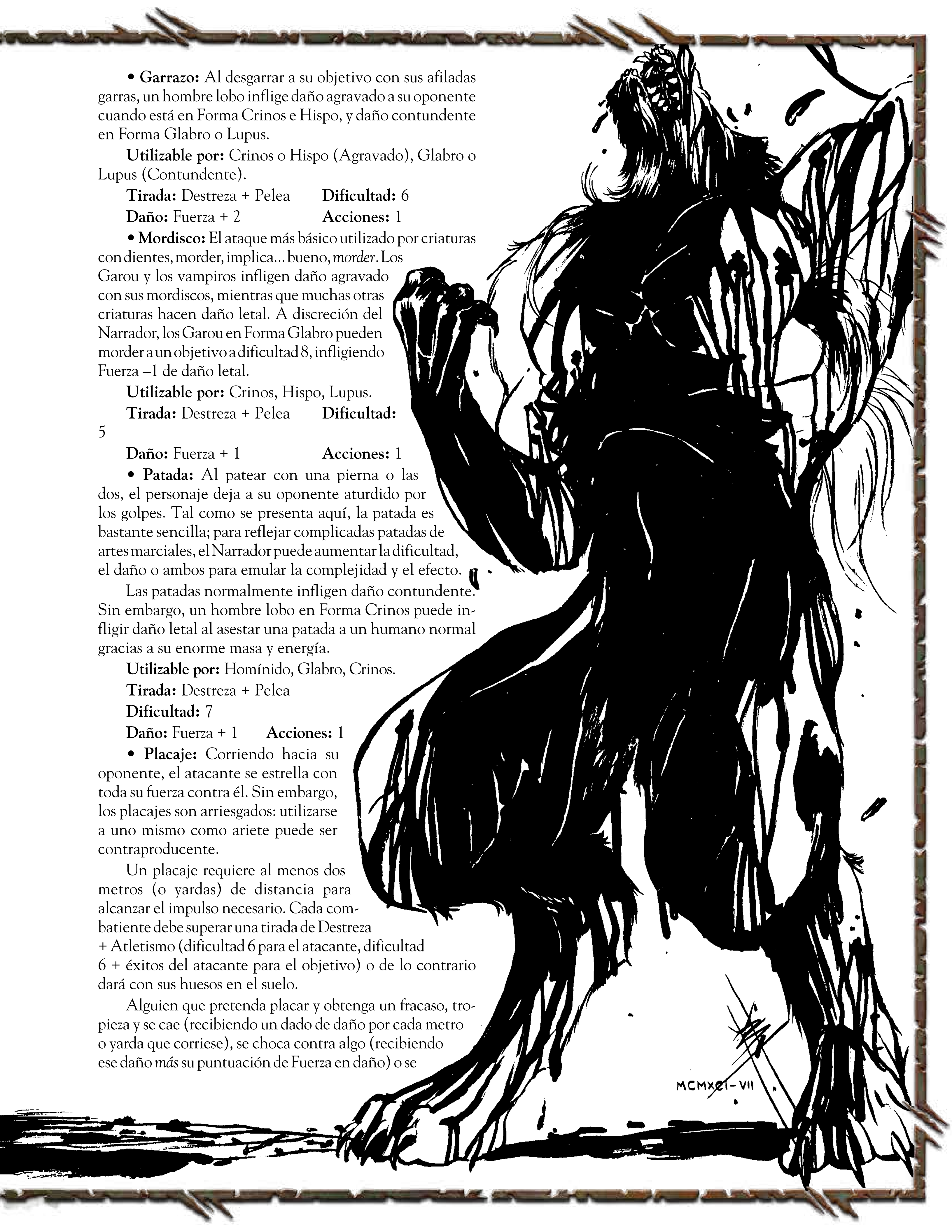
Utilizable por: Todas las Formas.
Tirada: Destreza + Pelea **Dificultad:** 8
Daño: Nada **Acciones:** 1

• **Desarmar:** El atacante usa su arma para arrancarle a su oponente el arma de la mano. Para tener éxito, el atacante tira Destreza + Pelea con Armas con un +1 a su dificultad habitual; si sus éxitos superan la puntuación de Fuerza de su oponente, a éste se le cae el arma. Si no saca suficientes éxitos para desarmar a su oponente, aún inflige daño de manera normal. Si fracasa en esa tirada, pierde su propia arma.

Un atacante valiente o desesperado puede tratar de desarmar a un oponente armado con las manos desnudas. En este caso, la tirada es de Destreza + Pelea, la dificultad es 8 y se resta un dado de su reserva de dados de ataque habitual.

Utilizable por: Homínido, Glabro, Crinos.
Tirada: Destreza + Pelea con Armas **Dificultad:** +1/8
Daño: Especial **Acciones:** 1





• **Garrazo:** Al desgarrar a su objetivo con sus afiladas garras, un hombre lobo inflige daño agravado a su oponente cuando está en Forma Crinos e Hispo, y daño contundente en Forma Glabro o Lupus.

Utilizable por: Crinos o Hispo (Agravado), Glabro o Lupus (Contundente).

Tirada: Destreza + Pelea **Dificultad:** 6

Daño: Fuerza + 2 **Acciones:** 1

• **Mordisco:** El ataque más básico utilizado por criaturas con dientes, morder, implica... bueno, *morder*. Los Garou y los vampiros infligen daño agravado con sus mordiscos, mientras que muchas otras criaturas hacen daño letal. A discreción del Narrador, los Garou en Forma Glabro pueden morder a un objetivo a dificultad 8, infligiendo Fuerza –1 de daño letal.

Utilizable por: Crinos, Hispo, Lupus.

Tirada: Destreza + Pelea **Dificultad:** 5

Daño: Fuerza + 1 **Acciones:** 1

• **Patada:** Al patear con una pierna o las dos, el personaje deja a su oponente aturdido por los golpes. Tal como se presenta aquí, la patada es bastante sencilla; para reflejar complicadas patadas de artes marciales, el Narrador puede aumentar la dificultad, el daño o ambos para emular la complejidad y el efecto.

Las patadas normalmente infligen daño contundente. Sin embargo, un hombre lobo en Forma Crinos puede infligir daño letal al asestar una patada a un humano normal gracias a su enorme masa y energía.

Utilizable por: Homínido, Glabro, Crinos.

Tirada: Destreza + Pelea

Dificultad: 7

Daño: Fuerza + 1 **Acciones:** 1

• **Placaje:** Corriendo hacia su oponente, el atacante se estrella con toda su fuerza contra él. Sin embargo, los placajes son arriesgados: utilizarse a uno mismo como ariete puede ser contraproducente.

Un placaje requiere al menos dos metros (o yardas) de distancia para alcanzar el impulso necesario. Cada combatiente debe superar una tirada de Destreza + Atletismo (dificultad 6 para el atacante, dificultad 6 + éxitos del atacante para el objetivo) o de lo contrario dará con sus huesos en el suelo.

Alguien que pretenda placar y obtenga un fracaso, tropieza y se cae (recibiendo un dado de daño por cada metro o yarda que corriese), se choca contra algo (recibiendo ese daño *más* su puntuación de Fuerza en daño) o se

estrella contra su objetivo y rebota (sufriendo la Resistencia de su rival en daño, pero dejando al objetivo ileso).

En la mayoría de los casos, placar inflige daño contundente. Ciertas situaciones, como chocar contra un muro de ladrillo, tener armadura o piel con púas, o aplastar a un débil ser humano bajo el peso de un hombre lobo a la carga, pueden hacer que el daño sea letal.

Utilizable por: Todas las Formas.
Tirada: Destreza + Pelea **Dificultad:** 7
Daño: Fuerza **Acciones:** 1

• **Presa:** Agarrando a un oponente, el atacante intenta o bien apartar sus golpes (un forcejeo) o bien inmovilizarlo (un agarre). En cualquier caso el asalto comienza con una tirada con éxito de Fuerza + Pelea. Si el atacante quiere hacer daño a su enemigo, el jugador puede tirar su Fuerza para infligir daño, comenzando en el próximo turno y hasta que el oponente se libere (el enemigo puede tratar de absorber el daño como de costumbre). Si el atacante desea inmovilizar a su oponente, éste queda atrapado en el agarre hasta su próxima acción.

Para escapar de una presa, el oponente tiene dos opciones: puede liberarse al superar a su atacante en una tirada enfrentada de Fuerza + Pelea; o puede invertir el agarre haciendo lo mismo y sacando después dos éxitos más de los que sacó su atacante. A discreción del Narrador, un personaje ágil puede utilizar Destreza en vez de Fuerza para estas acciones.

Los ataques de presa suelen infligir daño contundente. Un personaje que utilice púas, pinchos o garras en un ataque de este tipo puede desgarrar a su víctima y causar daño letal o posiblemente (como los Garou) agravado.

Utilizable por: Homínido, Glabro, Crinos.
Tirada: Fuerza + Pelea **Dificultad:** 6
Daño: Fuerza o nada **Acciones:** 1

• **Puñetazo:** Los puñetazos, como las patadas, pueden ser simples o complejos. Los puñetazos especiales (un gancho, un *haymaker*, un golpe con el canto de la mano) pueden infligir daño adicional con una dificultad mayor. Los puñetazos generalmente infligen daño contundente, pero los golpes a los centros nerviosos, a los riñones y los puñetazos propinados por hombres lobo de 360 kilos (800 libras), pueden romper huesos y órganos causando daño letal.

Utilizable por: Homínido, Glabro, Crinos.
Tirada: Destreza + Pelea **Dificultad:** 6
Daño: Fuerza **Acciones:** 1

Pelea sucia

Brutales, deshonrosas y generalmente eficaces, las siguientes maniobras proceden de los callejones, las peleas de bar, las clases de prevención de violaciones y otros lugares donde cualquier cosa que deja a tu oponente fuera de combate se considera justa.

En términos de juego, un personaje debe tener Pelea 3 o superior, una formación específica (como clases de defensa personal) en la que podría haber aprendido esos trucos, o ambas cosas.

• **Cegar:** Al arañar o arrojar tierra a los ojos del enemigo, rociar su cara con productos químicos o usar algún método similar, el atacante trata de dejar ciego a su oponente. Si tiene éxito, el enemigo queda cegado durante un turno por éxito y pierde dos dados de sus reservas de dados hasta que se recupere.

Este ataque no suele infligir un daño duradero. Sin embargo, a discreción del Narrador, un golpe verdaderamente brutal (sacar los ojos de un garrazo, arrojar ácido, etc.) puede infligir un nivel de Salud o dos de daño letal, además de la ceguera. Cinco o más éxitos pueden destruir los ojos por completo y, aunque un hombre lobo puede curarse dichas lesiones, la mayoría de las criaturas no pueden.

Utilizable por: Homínido, Glabro, Crinos.
Tirada: Destreza + Subterfugio **Dificultad:** 9
Daño: Especial **Acciones:** 1

• **Culatazo:** Al sacudir a su objetivo en la cara o el cráneo con un arma u otro objeto delgado y pesado, el atacante añade un poco de énfasis adicional a su argumento… y posiblemente también le rompa el cráneo al objetivo. Obviamente, esta maniobra requiere un arma o instrumento similar (palanca, porra, candelabro, etc.) e inflige daño letal. Un personaje al que se le propine con éxito un culatazo puede quedar aturdido durante un turno si falla una tirada de Resistencia (dificultad 8) y durante dos turnos si fracasa en esa tirada.

Utilizable por: Homínido, Glabro.
Tirada: Destreza + Pelea con Armas **Dificultad:** 7
Daño: Fuerza +2 (Letal) **Acciones:** 1

• **Golpe bajo:** Justo eso. Dondequiera que golpee el atacante (tabique nasal, pelotas, riñones, etc.), va a doler. Un *montón*.

Asumiendo que el atacante hace una tirada de ataque con éxito, su objetivo termina aturdido durante un turno por cada nivel de Salud causado después de la tirada de absorción. Puede tratar de ignorarlo con una tirada de Resistencia (dificultad 8), pero si no lo logra se queda retorciéndose o paralizado por el dolor. Normalmente, este golpe implica daño contundente. Sin embargo, un golpe bajo realizado con garras, dientes, cuchillas o fuerza aplastante es letal.

Utilizable por: Todas las Formas.
Tirada: Destreza + Pelea **Dificultad:** 7
Daño: Fuerza; Parálisis **Acciones:** 1

• **Pisar la cabeza:** Apoyando la cara de su oponente contra un bordillo u otra superficie sólida, el atacante golpea con el pie la parte posterior de la cabeza del enemigo. Este movimiento, una de las tácticas favoritas de los luchadores callejeros Roehuesos y Camada de Fenris, puede romper dientes, destrozar mandíbulas, partir columnas o aplastar cráneos… ¡especialmente cuando lo hace un hombre lobo!

Pisar la cabeza contra un bordillo requiere que el objetivo esté aturdido o inmovilizado, además de un turno para poner su cabeza en posición. Después de eso, el atacante lo pisotea y la física se encarga del resto. El atacante tira su Fuerza para el ataque. Este asalto inflige daño letal y puede dejar al oponente incapaz de morder (a discreción del Narrador) hasta que la lesión se cure.

Utilizable por: Homínido, Glabro, Crinos.

Tirada: Fuerza + Pelea **Dificultad:** 6

Daño: Fuerza +2 **Acciones:** 2

• **Proyección:** Al levantar a un oponente por encima de su cabeza, el agresor utiliza la fuerza bruta y el impulso para infligir un dolor intenso.

Esta maniobra requiere en primer lugar realizar con éxito un ataque de presa; si el enemigo no puede liberarse en ese turno, el atacante puede utilizar su siguiente acción para estamparlo contra la superficie más cercana y dolorosa. Por lo general, este ataque inflige daño contundente; sin embargo, si la superficie resulta estar afilada, claveteada o increíblemente caliente, dicho daño puede ser letal.

Utilizable por: Homínido, Glabro, Crinos

Tirada: Destreza + Pelea **Dificultad:** 6

Daño: Fuerza +2 **Acciones:** 2

Maniobras especiales

Los hombres lobo son luchadores natos. Aun así, ciertas maniobras deben ser enseñadas por guerreros cualificados. Muchas de las siguientes tácticas también exigen flexibilidad fuera de lo común; la gente normal carece de la gracia natural o del armamento esencial para este tipo de tácticas. En términos de juego, un personaje Garou puede comenzar la partida conociendo una maniobra de esta lista; para aprender más, necesitará pasar tiempo con un mentor adecuado (otro hombre lobo que conozca el truco) y luego practicar lo que ha aprendido.

• **Acción evasiva:** Los animales destacan en escapar del peligro. Al saltar, girar, fintar y esquivar de cualquier otra forma los ataques, un hombre lobo puede preparar a su oponente para un golpe sorpresa.

En términos de juego, esta maniobra funciona como una esquiva, aunque el personaje que evade no puede abortar la acción que declarase anteriormente para utilizar esta táctica. Cada éxito conseguido por el evasor resta un éxito de la tirada del atacante. Si obtiene más éxitos que el atacante, puede golpearlo en el siguiente turno con un –1 a dificultad, suponiendo que actúe antes que él.

Utilizable por: Todas las Formas.

Tirada: Astucia + Atletismo **Dificultad:** 6

Daño: Nada **Acciones:** 1

• **Descuartizar:** Al agarrar a un enemigo por una extremidad o dos, un hombre lobo puede usar su increíble fuerza para descuartizarlo miembro a miembro. Aunque es aún más efectivo cuando lo utiliza una manada de lobos, este ataque puede usarse para intimidar, torturar o crear una grotesca dramatización.

Cada personaje involucrado en un intento de descuartizamiento debe superar una tirada de Destreza + Pelea. La dificultad empieza en 6 y disminuye en uno por cada Garou involucrado en el ataque. Suponiendo que se tenga éxito, los monstruos pueden utilizar su siguiente acción para dar un buen tirón.

Este daño es letal si los hombres lobo están utilizando fuerza bruta, y agravado si emplean sus dientes. Obviamente, los Garou pueden optar por *no* tirar; esto tiende a ser un método más eficaz de coacción. Si los hombres lobo deciden alargar el suplicio, puede ser que tiren despacio, causando daño contundente en lugar de daño letal o agravado. Y si el hombre lobo no está de humor para jugar, puede simplemente decidir arrancar cosas. Si algún Garou inflige más de tres niveles de Salud (después de absorber daño) con este ataque, la extremidad en cuestión está rota o… mmm, amputada.

Utilizable por: Glabro, Crinos, Hispo, Lupus.

Tirada: Destreza + Pelea

Dificultad: 6 / –1 por cada hombre lobo adicional involucrado

Daño: Fuerza (por cada Garou involucrado)

Acciones: 2

• **Desgarrar en salto:** Al pasar junto a su oponente, el atacante arremete con sus garras o un arma causando con suerte algún daño en el proceso. Suponiendo que tenga éxito, el agresor acaba fuera del alcance de ataque de su enemigo.

En términos de juego, el jugador escoge dónde quiere que aterrice su personaje. El Narrador calcula cuántos éxitos necesitará en una tirada de Destreza + Atletismo para poder llegar allí de manera segura (la dificultad es 3; las distancias pueden encontrarse bajo el epígrafe Saltar dentro de la sección de tareas físicas). Si el jugador consigue suficientes éxitos para alcanzar a su objetivo, puede tratar de golpearlo con una tirada adicional de Destreza + Pelea. Si falla la tirada de salto, acaba al alcance de su enemigo.

Un hombre lobo en Forma Homínido o Glabro puede intentar este truco con un arma, infligiendo daño letal o quizás contundente con una tirada exitosa de Destreza + Pelea con Armas. No obstante, es más efectivo en Forma Crinos, cuando las garras del hombre lobo causan daño agravado con toda la fuerza de un lobo de guerra.

Utilizable por: Homínido, Glabro, Crinos.

Tirada: Destreza + Atletismo / Destreza + Pelea

Dificultad: 8

Daño: Fuerza + 1 **Acciones:** 2

• **Desjarretar:** Al morder en la pierna a su enemigo, el agresor le arranca los tendones. Esto lisia a los enemigos de dos patas y obstaculiza gravemente a los de cuatro. En términos de juego, un ataque con éxito a los tendones derriba a un objetivo bípedo y hace que le resulte difícil volver a levantarse (Destreza + Atletismo, dificultad 8), y mucho menos moverse (1/4 del movimiento normal) hasta que la lesión se cure. Los adversarios de múltiples patas reducen a la mitad su movimiento habitual y pueden ser derribados a menos que superen una tirada de Destreza + Atletismo para mantenerse en pie (dificultad 7).

Cuando es infligido por los colmillos o garras de un hombre lobo, el daño causado por este ataque es agravado. Los personajes humanoides pueden tratar de desjarretar a un enemigo con una espada o un hacha utilizando Destreza + Pelea con Armas (dificultad 9) e infligiendo daño letal.

Utilizable por: Crinos, Hispo, Lupus.

Tirada: Destreza + Pelea **Dificultad:** 8 / 9

Daño: Fuerza; Lisiar **Acciones:** 1

• **Mofarse:** ¡La favorita de los Ragabash! El atacante se burla, amenaza y tienta a su oponente, tratando de distraerlo o hacerle cometer una estupidez. Por cada dos éxitos que saque el agresor en una tirada de Manipulación + Intimidación (para los no Garou) o Expresión (para otros hombres lobo), el objetivo pierde un dado en su siguiente acción.

Un Garou puede entrar en Frenesí a base de mofas. Si el atacante consigue un éxito o más, el defensor debe hacer una tirada de Rabia; si una manada entera lo está provocando (ver más adelante), la dificultad de Frenesí se reduce en uno.

Esta táctica puede ser utilizada por toda una manada (ver Tácticas de manada), en cuyo caso sus efectos se suman, ya que cada lobo se mofa por turnos. Una presa provocada de esta manera podría acabar incapaz de actuar en absoluto en poco tiempo. Un objetivo cuya reserva de dados se reduzca a cero no puede hacer nada más que esquivar, gritar y probablemente morir.

Utilizable por: Todas las Formas.

Tirada: Manipulación + Expresión/ Intimidación

Dificultad: Astucia del Oponente + 4

Daño: Nada **Acciones:** 1

• **Presa de mandíbula:** Esta táctica lupina común puede forzar a un contrincante inteligente a rendirse sin herirlo. El hombre lobo atacante rodea la garganta de su rival con los dientes, pero no le muerde... todavía.

Este ataque sólo puede realizarse si el atacante está en condiciones de utilizar su masa a su favor. Suele emplearse una vez que el rival ha sido volteado o ha caído al suelo. El lobo atacante envuelve entonces la garganta del rival con su mandíbula y debe superar una tirada de mordisco con un +1 adicional a su dificultad. Si el rival decide contraatacar, ambos jugadores hacen una tirada enfrentada de Fuerza + Atletismo; si el atacante gana, obliga al otro lobo a quedarse en el suelo y lo domina; si el atacante pierde, no logra inmovilizar a su objetivo, pero inflige el daño normal del mordisco.

Muchos animales se rinden instintivamente en este punto. Si el defensor decide no darse por vencido, su jugador puede tirar Fuerza + Pelea en el siguiente turno en una tirada enfrentada contra la Fuerza + Pelea del atacante. La dificultad del defensor es la Pelea del atacante +4, mientras que la dificultad del atacante es la Pelea del defensor +2. Si no lo logra, continúa dominado; si iguala sus éxitos, se libera, pero sufre un daño igual a los éxitos del atacante ese turno (puede tratar de absorber este daño). Si saca más éxitos que él, se libera, probablemente para mostrar a su rival lo equivocado de sus formas.

Utilizable por: Crinos, Hispo, Lupus.

Tirada: Destreza + Pelea **Dificultad:** 6

Daño: Nada / Especial **Acciones:** 1

Tácticas de manada

Los hombres lobo, como los auténticos lobos, son más eficientes en manada. Más allá de la obvia devastación que puede causar un grupo de monstruosos cambiaformas, ciertas maniobras de combate hacen pleno uso de la unión entre compañeros de manada. Las siguientes tácticas requieren cierta familiaridad, representada por el vínculo espiritual proporcionado por un Tótem común, para que los hombres lobo en cuestión puedan realizarlas. A discreción del Narrador, un grupo de Garou que hayan entrenado juntos podría utilizar algunas de estas maniobras también, aunque con un +1 adicional a la dificultad.

Como grupo, la manada puede conocer una maniobra común por cada punto de Gnosis que posea el compañero de manada con la puntuación de Gnosis *más baja*. Esta conciencia sobrenatural les permite compartir un asombroso nivel de coordinación. Las siguientes descripciones sólo rascan la superficie de lo que una manada imaginativa puede llegar a hacer y cada una necesita un número mínimo de compañeros de manada para llevarla a cabo. Elaborar nuevas tácticas puede merecer un punto de Gloria o Sabiduría, y sin duda hará de tu manada una entidad más formidable. Para otras posibles tácticas basadas en la manada, consulta Ataques por el flanco y por la espalda, Barrido, Mofarse y Descuartizar, más arriba, así como Carrera de fondo, Percibir y Sigilo en la sección de Tareas físicas, y Cazar, Buscar y Rastrear en la sección de Tareas mentales.

• **Hostigar:** Los lobos suelen perseguir a sus presas, separando los grupos y haciendo entonces que una víctima potencial caiga rendida. Los Garou hacen lo mismo, sobre todo cuando un enemigo es demasiado peligroso para atacarlo directamente.

Para hostigar a un objetivo al menos cuatro hombres lobo deben asediarlo: uno frente a la presa, otro detrás de ella y dos o más en los flancos. El Garou en la posición más retrasada impulsa al objetivo hacia los demás, y entonces se detiene mientras el que está delante abandona repentinamente su cobertura, chasqueando los dientes y gruñendo. Los compañeros de manada intercambian sus posiciones, sin llegar a acercarse hasta que la presa cae sometida. Cuando la presa o los hombres lobo se alcen y luchen, si lo hacen, el combate procede con normalidad.

El sistema de juego para hostigar a una presa funciona así: el Garou situado más atrás hace una tirada de Destreza + Atletismo, dificultad 5; la presa hace la misma tirada con la misma dificultad. Si el hombre lobo consigue más éxitos, persigue a la presa hacia otro compañero de manada, "entregándolo" para otra ronda de hostigamiento.

Si la presa obtiene más éxitos que el hombre lobo, consigue cierta ventaja. El jugador Garou puede tratar de hostigarla de nuevo, pero esta vez cada éxito que la presa haya conseguido por encima de los suyos propios añade +1 a su dificultad. Debe superar los éxitos de su presa *a esta nueva y mayor dificultad* con el fin de perseguirla hasta el siguiente compañero de manada (por ejemplo, un hombre lobo cuyo intento inicial fuese superado por tres éxitos debe superar a su presa con dificultad 8 durante el siguiente intento, mientras que su presa aún tira a dificultad 5). Si la presa tiene éxito, escapa y la manada debe perseguirla de nuevo.

Por cada "pase" con éxito, la presa añade +1 a su dificultad; así, tira a dificultad 6 cuando encare al segundo hombre lobo, a dificultad 7 cuando encare al tercero y así sucesivamente hasta que es sometida y, o bien se vuelve para pelear, o bien

se rinde o se derrumba agotada. Por cada "pase" con éxito tras el primero, la presa pierde un dado de sus reservas de dados. Los humanos normales también pierden un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que son "pasados" entre los hombres lobo, mientras que las criaturas humanoides (vampiros, changelings, magos, etc.) pierden un punto de Fuerza de Voluntad cada dos intercambios con éxito.

Los Garou suelen hostigar a sus presas en una de sus Formas lupinas; las Formas Homínido y Glabro no son lo bastante aterradoras, mientras que la Crinos tiende a hacer que el "juego" acabe enseguida. Muchas Tribus, especialmente los Señores de la Sombra, Garras Rojas y Camada de Fenris, utilizan el hostigamiento para secuestrar e iniciar a sus nuevos Cachorros antes o durante el Primer Cambio. ¡Bienvenido a los Garou, chico, será mejor que te acostumbres!

Utilizable por: Hispo, Lupus.

Compañeros de manada requeridos: 4 o más.

• **Retorcer la piel:** Mientras un compañero de manada despoja a la presa de capas protectoras, otro se lanza a atacar la zona recién expuesta. La protección en cuestión no tiene por qué ser piel; podría ser una armadura, un equipo de protección u otra cosa. Sea como fuere, el objetivo se vuelve más vulnerable gracias a un asalto en equipo.

El primer atacante tira Destreza + Pelea, dificultad 7, para arrancar la protección; por cada dos éxitos en esta tirada, el defensor pierde un dado de absorción en esa parte del cuerpo. El siguiente compañero de manada puede entonces atacar esa zona; aunque añade dos a su dificultad, ese segundo hombre lobo golpea el punto débil sin tener que superar la protección que estaría allí si su compañero de manada no la hubiera eliminado en primer lugar. Hasta que pueda regenerar o sustituir su protección, la presa permanece en un estado bastante lamentable… sobre todo porque los hombres lobo pueden arrancar más capas con nuevos ataques.

Utilizable por: Glabro, Crinos, Hispo, Lupus.

Compañeros de manada requeridos: 2 o más.

• **Salvajismo:** A veces llamado "tirarse al bulto" por los Roehuesos, este asalto consiste en un montón de hombres lobo saltando sobre un oponente caído y haciéndolo pedazos. Un Garou derriba al enemigo y el resto carga, mordiendo y rasgando con dientes y garras.

El valiente primer atacante debe ejecutar con éxito una maniobra de barrido o placaje; una vez que la presa toca el suelo, los compañeros de manada surgen para atacar (ver Cegado, Derribado, Inmovilizado o Aturdido). Si la presa se las arregla para sobrevivir al ataque inicial, puede tratar de levantarse de nuevo. Este intento requiere una tirada con éxito de Fuerza + Atletismo, a dificultad 4 +1 por cada Garou involucrado en el ataque (hasta un máximo de 10). Como muchos enemigos de los Roehuesos han descubierto, tirarse al bulto tiende a terminar con la mayoría de enemigos en un momento.

Utilizable por: Cualquier Forma.

Compañeros de Manada Requeridos: 3 o más.



Armas cuerpo a cuerpo

Arma	Dificultad	Daño/Tipo	Ocultación
Porra	4	Fuerza/C	B
Látigo	6*	Fuerza+1/L	C
Guante con pinchos	6	Fuerza+1/L	C
Botella rota	6	Fuerza+1/L**	B
Silla	7	Fuerza+2/C	N
Mesa***	8	Fuerza+3/C	N
Cadena	5*	Fuerza/C	C
Bastón	5	Fuerza+1/C	N
Maza	6	Fuerza+2/L	N
Bate de béisbol	5	Fuerza+2/C	A
Bate con clavos	6	Fuerza+2/L	A
Bate enorme con clavos***	7	Fuerza+4/L	N
Cuchillo	4	Fuerza+1/L	B
Espada	6	Fuerza+2/L	A
Klaive****	6	Fuerza+2/A	C
Gran Klaive****	7	Fuerza+5/A	A
Espadón***	7	Fuerza+6/L	N
Hacha	7	Fuerza+3/L	A
Hacha de batalla***	7	Fuerza+6/L	N
Alabarda	7	Fuerza+3/L	N
Motosierra*****	8	Fuerza+7/L	N

Dificultad: La dificultad normal para utilizar el arma.
Daño: El número de dados de daño que se tiran al usar este arma.
Tipo: C = Contundente L = Letal A = Agravado
Ocultación: B = Bolsillo C = Chaqueta A= Abrigo N= N/A

*Puede usarse para enredar los miembros del enemigo con un +1 a la dificultad.
**Se rompe tras tres usos.
***Armas a dos manos; muy pesadas, se requiere un mínimo de Fuerza 3 para utilizarlas.
****Armas de plata; los hombres lobo no pueden absorber el daño salvo en su Forma de Raza.
*****Al fracasar, el usuario se hace daño a sí mismo.

Armas arrojadizas

Arma	Dificultad	Daño/Tipo	Ocultación
Cuchillo	6	Fuerza/L	B
Lanza	6	Fuerza+1/L	N
Piedra	5	Fuerza/C	Variable
Piedra grande	6	Fuerza+3/C	N
Shuriken	7	3/L	B
Tomahawk	6	Fuerza+1/L	C

Armas a distancia

Tipo	Daño	Alcance	Cadencia	Cargador	Ocultación
Revólver pequeño	4	12	3	6	B
SW M640 (.38 Special)					
Revólver grande	6	35	2	6	C
Colt Anaconda (.44 Magnum)					
Pistola semiautomática pequeña	4	20	4	17+1	B
Glock 17 (9mm)					
Pistola semiautomática grande	5	25	3	7+1	C
IMI Desert Eagle (.50 AE)					
Fusil	8	200	1	5+1	N
Remington M-700 (30.06)					
Subfusil pequeño	4	25	3	30+1	C
Ingram Mac-10 (9mm)					
Subfusil grande	4	50	3	30+1	A
HK MP-5 (9mm)					
Fusil de asalto*	7	150	3	30+1	N
AK-47 (7.62x39mm)					
Escopeta recortada	8	10	2	2	C
Winchester Modelo 24 doble cañón (Calibre 12)					
Escopeta	8	20	1	5+1	A
Ithaca M-37 (Calibre 12)					
Escopeta semiautomática	8	25	3	6+1	A
Benelli M4 (Calibre 12)					
Escopeta de asalto*	8	50	*	32+1	N
MPS AA-12(Calibre 12)					
Arcos					
Arco corto	4	60	1	1	N
Arco de caza	5	100	1	1	N
Arco largo	5	120	1	1	N
Ballesta de comando	3	20	1	1	C***
Ballesta	5	90	1	1	A
Ballesta pesada	6	100	1	1	N
Táser****	5	5	1	1	B
Gas lacrimógeno****	3	3	1	5	B
Espray de pimienta****	4	3	1	3	B

Daño: Todo el daño de las armas de fuego y los arcos es letal.

Alcance: Dentro del alcance proporcionado (en metros o yardas), la dificultad es 6; hasta el doble de ese alcance, la dificultad es 8; a dos metros (o yardas) o menos, la dificultad es 4.

Cadencia: Número máximo de balas o ráfagas que el arma puede disparar en un único turno.

Cargador: Número máximo de balas que el arma puede contener. Algunas armas, marcadas como "+1", pueden contener un cargador lleno más una bala en la recámara.

Ocultación: Ver la tabla de Armas cuerpo a cuerpo.

*El arma puede disparar de forma automática, en ráfaga y a rociadas.

**Los arcos largos y cortos necesitan de una acción automática para sacar una flecha y colocarla; se requieren dos acciones automáticas para recargar las ballestas.

***Plegable: requiere un turno para desplegarse desde la configuración de almacenamiento, además de una acción para cargarla una vez que se ha desplegado.

****Daño contundente, no letal: no añade daño adicional de los éxitos conseguidos. El gas lacrimógeno y el espray de pimienta también reducen las reservas de dados del objetivo en dos dados durante un turno por éxito.





«Hablo de reinos más allá del que conoces,
una historia de mundos superiores e inferiores.»
— "El Soneto de los Espíritus de un Cachorro", Hannah Cae-del-Cielo, Galliard de los Contemplaestrellas.

La Umbra

Los hombres lobo están eternamente atrapados entre dos mundos. Los Garou cazan en la naturaleza, pero aún defienden las ciudades de la humanidad. Toman forma humana, pero pueden correr con los lobos. Deben equilibrar la pasión de la Rabia con la calmada iluminación de la Gnosis. Esta dualidad impregna cada aspecto de sus vidas y ocupa un lugar igualmente destacado en su espiritualidad. Los hombres lobo son, sencillamente, criaturas de carne y espíritu. Viven tanto en el mundo físico que habita la humanidad como en un mundo espiritual que los humanos corrientes nunca podrán experimentar. Es fácil hablar de equilibrio, pero se trata de una meta peligrosamente difícil de alcanzar, especialmente para los Garou. Sus vidas están incompletas a menos que exploren, acepten y regresen de forma rutinaria al mundo espiritual.

El mundo físico, el reino de la carne, el "mundo real", la Tierra que pueblan los humanos, no importa cómo lo llames, sólo es una faceta de la realidad. No obstante, es suficiente para la práctica totalidad de la raza humana. Salvo por aquellos afortunados o malditos que despiertan a las ilimitadas posibilidades de la magia y lo sobrenatural, los humanos parecen bastante satisfechos de permanecer limitados a un mundo definido por reglas aparentemente inmutables. Cuando un objeto cae, la gravedad lo empuja hacia el centro de la Tierra, y cuando un hombre muere, su cuerpo físico regresa a la tierra. La gente ha creado una infinita variedad de filosofías y religiones para describir su concepto del mundo espiritual, pero en el mundo de los vivos, el reino del aquí y el ahora, la vida en la Tierra es lo único que experimentarán durante toda su existencia.

Quienes son conscientes de las fuerzas ocultas, sobrenaturales, mágicas y místicas, observan evidencias de alternativas a este mundo físico definido por la ciencia y la razón. Los animistas perciben rastros de los atareados espíritus que nos rodean y algunos gnósticos creen que nuestro mundo está corrompido por el pecado, confundiéndonos y apartándonos de un reino superior que nos promete la salvación. Los chamanes humanos y los Theurge Garou relatan historias similares que describen espíritus actuando entre nosotros sin ser percibidos en el mundo real, susurrando y observando. Estas entidades deben obedecer sus propias leyes, pues los

espíritus del más allá no están limitados a nuestro plano de carne y materia. Pueden viajar entre mundos, como dice el soneto, entre «mundos superiores e inferiores».

Los Garou no necesitan teorizar ni especular acerca del mundo espiritual: pueden acceder a él. Los hombres lobo pueden comprobar fácilmente que las entidades vivas más vitales y vibrantes del mundo físico arrojan sombras en el "más próximo" de esos mundos alternativos: un reino efimérico poblado por espíritus. Las manadas que penetran cuidadosamente en el mundo espiritual lo denominan en ocasiones la Sombra de Terciopelo o la Penumbra. Es el más cercano de los reinos de la Umbra, donde son posibles ilimitadas realidades alternativas. Explorarla es un viaje interminable, uno que puede llevar toda una vida.

Viajes más allá de la realidad

Mientras un Garou crece, independientemente de su Raza, el único mundo que conoce es el mundo real. Es la realidad que comparte con más de siete mil millones de humanos, una realidad colectiva cohesionada por la razón, la ciencia y una hueste de leyes aparentemente inalterable. Si se deja caer una manzana, ésta se precipitará hacia el centro de la Tierra con una aceleración constante de 9,8 metros por segundo al cuadrado (32 pies por segundo al cuadrado). Si ha nacido Lupus, podrá ver que la naturaleza puede ser caprichosa, pero aun así sigue unos patrones identificables: el invierno sigue al otoño y la vida llega a su fin con la muerte. Incluso un Metis criado en un Túmulo entre hermanos y hermanas que conocen lo sobrenatural debe aceptar los límites entre lo posible y lo imposible. Nuestro mundo es un reino físico hecho de materia y limitado por las leyes de la física. Las leyes de Newton nos dicen que para cada acción existe una reacción física, igual y opuesta, totalmente predecible.

Ciertamente, algunas personas sospechan que hay más en la realidad aparte de estas razonables limitaciones. Por cualesquiera razones, un visionario, ya se le denomine psíquico, sensitivo, iluminado o consciente, puede sospechar o percibir que existe algo más allá de la experiencia humana acechando en el límite de nuestra percepción. Los buscadores de lo desconocido pueden incluso presenciar hechos que evidencian que viven en un mundo de tinieblas: un imposible acto de magia, quizá, o un fantasma cuyas pasiones lo empujan a actuar más allá de la muerte. Una vez que esas sombras crean dudas acerca de las inalterables reglas del mundo real, la realidad ya no parece tan absoluta. Parecen existir excepciones a la realidad consensuada, pero incluso los visionarios deben sobrevivir en un mundo que comparten con miles de millones de seres humanos ordinarios. Para todos los demás, la civilización funciona a modo de elaborada fachada, proporcionando la ilusión de que la magia y el misticismo no son reales. Los horrores del mundo sobrenatural acechan tras un velo de mentiras y permanecen ocultos a los ojos de los hombres.

Los Garou Homínidos o Lupus pueden albergar esas mismas sospechas de forma prematura en sus vidas. De hecho, puede que tengan un primer encuentro con lo oculto a una edad temprana. Parece como si algo en sus vidas no fuera del todo correcto. Esta duda puede manifestarse en forma de sueños, curiosidad espiritual o, para un Garou Lupus, la furtiva sospecha de que piensa de forma ligeramente diferente a la de los demás lobos que lo rodean. Un Metis oirá historias acerca de lo sobrenatural de boca de sus hermanos y hermanas, pero todo ese conocimiento está basado en relatos de segunda mano. Y, con total seguridad, la realidad no vuelve a ser la misma después de que el hombre lobo se transforme por primera vez. El mundo sobrenatural es entonces innegablemente *real*. A esa revelación la acompañan más dudas: puede haber alternativas al mundo que conoce.

Ya sea este Cachorro capaz de encontrar a otros de su clase o lo rescate una manada, o sea al fin lo bastante mayor para ser aceptado como algo más que un simple Metis, necesitará un mentor que pueda guiarlo. Sin esa guía, sus oportunidades de escapar del mundo físico son escasas. Aprenderá de un Anciano a despertar las posibilidades que duermen en su interior. Una de las más extraordinarias es la habilidad de *abandonar el mundo físico*. Podrá fortalecerse espiritualmente a través de la meditación (al ganar Gnosis). Aprovechando esa fuerza y centrándose en esa comprensión tendrá otra prueba de que hay más en la vida que el mundo que los humanos ven y conocen. Tras ser aceptado formalmente como *Cachorro*, un Garou que aún no ha superado su Rito de Iniciación, se le enseñará a "caminar de lado" desde este mundo al otro. Para un Metis éste es uno de los escasos momentos en los que experimentará aceptación a lo largo de una vida a menudo plagada de vergüenza y ostracismo. En lugar de escuchar únicamente las historias de heroísmo y aventura de otros, sus oportunidades de éxtasis y revelación son las mismas que para cualquier otro Garou iniciado.

El hombre lobo puede entonces experimentar otro mundo aparte del que conocemos, un reflejo del mundo físico en el que vivimos: el reino del espíritu. El reino más cercano de la Umbra, la Penumbra, es casi siempre el primero que explora el Garou. Es una sombra arrojada por todas las cosas vivas; de hecho, las entidades más vibrantes y vitales de nuestro mundo tienen su reflejo en ese otro mundo. No serán exactamente iguales entre sí, pero un bosque, un parque público y un edificio que se haya mantenido en pie durante décadas tendrán cada uno su reflejo, una forma espiritual que existe en el mundo de los espíritus para cada uno de ellos. Dado que el mundo espiritual es un reflejo del nuestro, lo más adecuado es que los hombres lobo crucen de uno a otro concentrándose en un objeto que representa dicha simetría: el viajero debe meditar sobre una superficie reflectante, ya sea un espejo o la tranquila superficie de un lago cristalino. La primera vez que un Garou lo intenta tiene una revelación dramática y, la primera vez que regresa, lo hace cambiado para siempre.

Tras completar su Rito de Iniciación, un Garou suele unirse a una manada y, en adelante, el mundo espiritual proporcionará ilimitadas posibilidades de viajar a otras realidades. Existen incontables reinos más allá de la Penumbra esperando a ser descubiertos y explorados. Primero, los miembros de la manada necesitan encontrar un Tótem

espiritual que los guíe, y lo lograrán mediante un viaje llamado *aisling*: una búsqueda de visión que los ayudará a definir quiénes son. En su trayecto viajarán más allá de la Penumbra, explorando reinos más lejanos. Cuanto más lejos viaje un Garou, tanto más se desvía la realidad de aquélla que conoció durante su infancia. Cada reino refleja un aspecto diferente de la realidad y, en concordancia, cada uno otorga cierta comprensión acerca del mundo físico, el único que los humanos comparten con los Garou.

Por supuesto, dicho conocimiento es inútil si la manada no regresa al mundo material. Cada vez que lo hacen traen consigo relatos de gloria y éxito. Existen múltiples razones para que las manadas regresen una y otra vez a la Umbra y éstas no se limitan únicamente al conocimiento. Como criaturas de carne y espíritu, los Garou deben vivir en ambos mundos. Permanecer demasiado tiempo en uno u otro reino, el espiritual o el físico, es dañino para ellos. Los hombres lobo saben que cada vez que miran hacia las estrellas hay mundos que los aguardan más allá del alcance de su visión. Una vez que un Garou ha explorado el mundo espiritual sabe que el cielo ya no es el límite para su viaje interminable por la Umbra. El infinito aguarda.

Gaia y la Teluria

Para los humanos, la vida es muy diferente de la de los espiritualmente inquietos hombres lobo. La humanidad siempre ha estado dividida, formando naciones, reinos, religiones y sociedades en conflicto. Los Garou tienen sus propios conflictos, pero están unidos por una creencia por encima de las demás: su veneración a *Gaia*. La palabra "diosa" no alcanza a describirla. Su nombre ha perdurado a través de los mitos y leyendas humanas, pero Gaia trasciende esos relatos. De hecho, Ella (con una reverente "E" mayúscula) no está limitada a la Tierra: todas las partes vivas de la creación la conforman de manera colectiva, ya se encuentren en el mundo físico o más allá de él.

Los Garou hablan también de algo más grande que Gaia, un concepto tan amplio que abarca no sólo la realidad física que conocemos, sino también todas las realidades alternativas e imposibles contenidas en el mundo espiritual. La *Teluria* es toda la realidad, incluida la creación viviente de Gaia y todas las alternativas a la realidad del mundo espiritual. Es más que el universo tal y como lo conocemos, pues incluye todas las sombras, reflejos y variaciones de la realidad que están por encima, por debajo y alrededor de nuestro mundo. Aunque estas sencillas palabras difícilmente le hagan justicia.

El mundo espiritual es un amplio espectro de realidades que los hombres lobo ven y experimentan. Cada reino de la Teluria posee sus propias leyes y reglas, pero cuanto más lejos se interne uno en el mundo espiritual, más varían dichas reglas respecto a las del mundo físico. De hecho, el mismo concepto de "reglas" se vuelve mutable. El mejor modo de entender la Teluria es experimentarla paso a paso, ya sea a través de una búsqueda de visión en la Umbra o escuchando a aquéllos que han sobrevivido a la experiencia. Con un poco de orientación, tu manada estará preparada para emprender esos mismos viajes.

Un mito acerca de la creación de los Garou

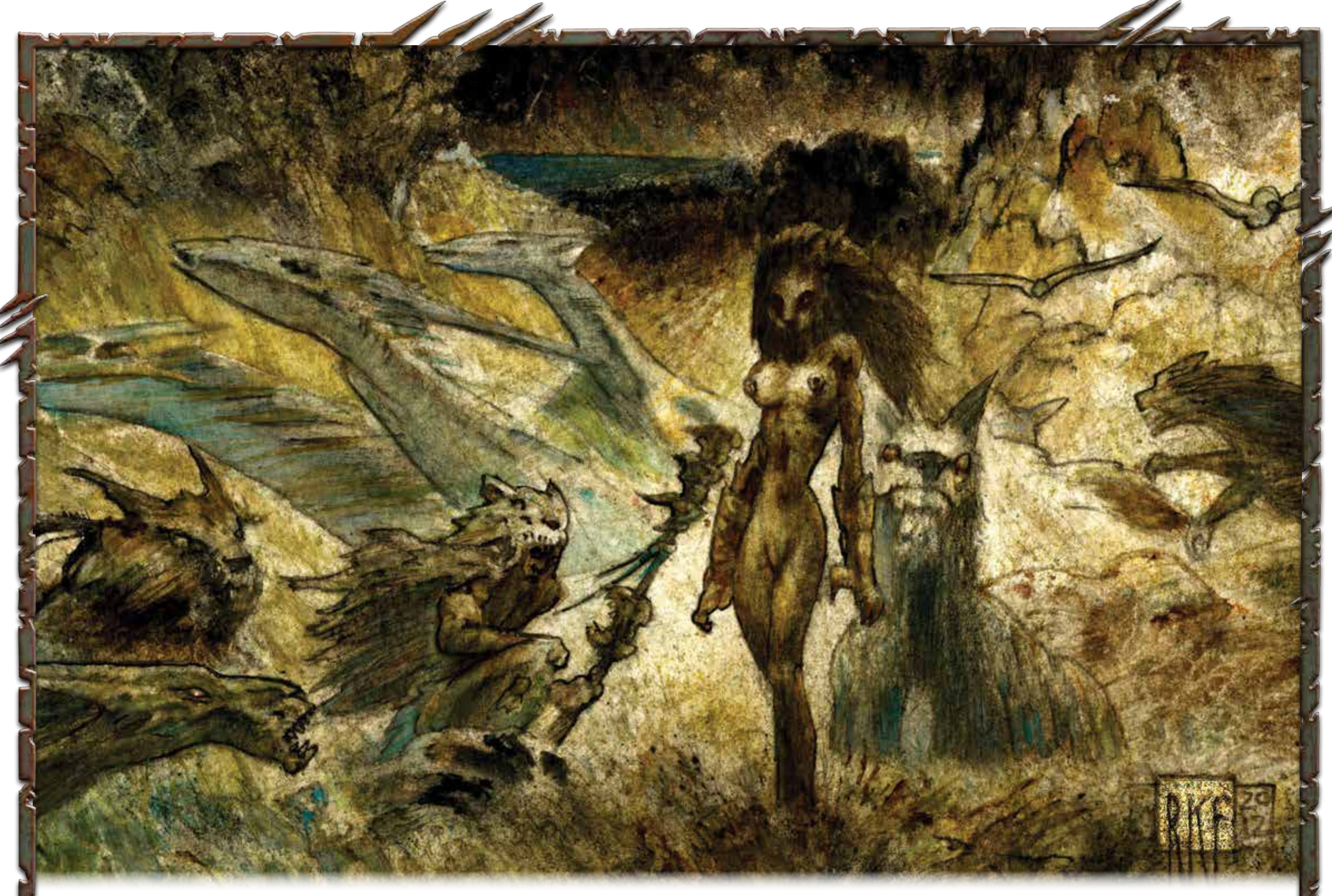
Habla-a-las-Llamas, un místico Uktena, afirma:

«En el tiempo antes del tiempo, los mundos de la carne y del espíritu eran uno. El misticismo y la magia estaban por doquier, y todas las cosas eran posibles en apariencia. Monstruosas creaciones acechaban a sus presas y el Kaos engendró un millar de posibles creaciones. Entonces, algo desgarró el tejido del mundo, separando el espíritu y la materia. De un mundo nacieron dos: la Tierra y la Umbra. Desde entonces, ambos mundos se han ido alejando lentamente. La Tejedora erigió una barrera calcificada llamada la Celosía entre ambos mundos. En el mundo físico, la realidad se solidificó en leyes y normas, tiempo y distancia. A medida que la barrera se consolidaba, la magia iba desapareciendo poco a poco del mundo. Gaia creó a los Garou como guardianes de Su creación, pero nos resultaba cada vez más difícil proteger ambos mundos a medida que éstos se distanciaban. Para ayudarnos en nuestra tarea, Gaia nos otorgó la habilidad de caminar entre mundos y, desde entonces, hemos aprendido a sobrevivir como criaturas de carne y espíritu».

La apariencia del mundo espiritual

Con esto en mente, cualquier descripción de la forma o el aspecto del mundo espiritual, debido a su propia naturaleza, sonará filosófica, teórica o incluso poética. Algunos místicos y espiritualistas utilizan analogías cuando describen el mundo espiritual, ya que únicamente podemos definir aquello que nunca hemos conocido en términos que sí conocemos. Los Garou Lupus se sienten frustrados por estos esfuerzos de definir la realidad con lo que ellos consideran "balbuceos de mono". A pesar de las historias que cuentan los Theurge y Galliard, todas esas descripciones son irrelevantes si no se corresponden con lo que se ve y se huele en esos mundos distantes.

A pesar de esto, todas las historias tienen las mismas premisas: la Tierra se encuentra en el centro de Gaia, los Cielos se alzan sobre ella, el Inframundo yace debajo y el mundo espiritual de la Umbra la rodea por todos lados. Los Garou recitan una frase atribuida a un legendario Galliard: «Hay reinos más allá del que conoces... mundos superiores e inferiores». A partir de este axioma, los elementos y detalles varían. Las Tribus Puras cuentan historias acerca de un Árbol del Mundo que se alza a través del centro de la creación. Los Contemplaestrellas lo denominan Axis Mundi, mientras que para la Camada de Fenris es Yggdrasil. En las leyendas más elaboradas las raíces del árbol crecen sobre la espalda de la Tortuga del Mundo, quien nada en un mar infinito. Cada historia es diferente y todas ellas son igualmente ciertas.



Cuando los Cachorros escuchan estas historias les pueden sonar contradictorias, pero son más que meras fábulas. Los viajeros que buscan la verdad en el mundo espiritual pueden trepar por las ramas de Yggdrasil, caminar sobre la espalda de esa tortuga que nada en un infinito mar de estrellas o zambullirse en ese gélido mar para nadar hasta las profundidades del Inframundo. No hay dos viajes que realmente sean iguales, pues lo que los viajeros encuentran suele depender de lo que están buscando. El infinito alberga una miríada de realidades y sus variaciones.

La Tríada

Sin importar lo que experimenten, los viajeros saben que el cosmos que rodea al Axis Mundi fue conformado por tres fuerzas primordiales: el Wyrm, la Tejedora y el Kaos. De forma colectiva se les conoce como la *Tríada*. Los Galliard llevan siglos compitiendo por ver quién puede elaborar la explicación más creativa y críptica a la vez, pero las más simples son las mejores.

— El *Kaos* es una fuerza de creación infinita, engendrador de todo lo que existe. Es una fuerza caótica que fluye constantemente.

— La *Tejedora* es una fuerza de orden que reforma y define las creaciones del Kaos. Las transforma en la materia y la energía que conocemos, así como en las inverosímiles creaciones que sólo pueden existir en el mundo espiritual.

— El *Wyrm* es una fuerza entrópica que destruye de forma selectiva las creaciones de la Tejedora. Cualquier cosa que pueda sobrevivir a la depredación de los servidores del Wyrm es refinada para convertirse en una entidad u objeto duradero.

En el tiempo antes del tiempo, las fuerzas primordiales de la Tríada crearon el universo, pero desde entonces han perdido el equilibrio. El *por qué* es motivo de un intenso debate y es una explicación tan vital que ha creado gran número de conflictos. Cualquiera que fuese el caso, en este momento las fuerzas de la Tríada devastan lentamente la Teluria. Continuarán haciéndolo hasta que algún acontecimiento cósmico les devuelva el equilibrio o, más probablemente, el Apocalipsis traiga el fin de toda la existencia.

La Tierra y la Celosía

Según los Garou, la Tierra yace en el corazón de la Umbra. Después de todo, es el reino de Gaia. Los Theurge de los Moradores del Cristal han invertido siglos compilando y comparando mapas que detallan los Reinos Próximos de la Umbra que orbitan la Tierra, tal y como antaño los astrónomos humanos recabaron pruebas de que la Tierra orbita alrededor del Sol.

Este mundo de materia física está separado de los efiméricos reinos espirituales por una barrera conocida como la *Celosía*, que rodea la realidad física de la Tierra y separa lo mundano de lo espiritual. Cualquier viajero que abandone el mundo físico hacia la Umbra debe atravesar la Celosía. Los Garou lo hacen desde lugares donde el Velo es delgado. Esta barrera entre mundos dificulta que los espíritus ultramundanos entren en el mundo físico, aunque para los más peligrosos sólo es una molestia. Cuando algo es lo suficientemente po-

deroso como para cruzar desde el mundo espiritual al físico, los Garou deben servir como protectores de Gaia.

En ocasiones, ambos mundos tiran el uno hacia el otro con una fuerza palpable, pero la Celosía los mantiene aislados. Pese a todo, no lo hace de forma uniforme. En algunos lugares la Celosía es tan fuerte que el mundo físico está espiritualmente muerto. A ojos de los Garou, un laboratorio de alta tecnología donde se ponen a prueba las leyes de la ciencia podría parecer estéril y aséptico bajo el zumbido de sus luces fluorescentes. En otros lugares, la poderosa energía espiritual se filtra a través del mundo físico como si la revelación, la trascendencia o la iluminación estuviesen al alcance de la mano. Los hombres lobo que recorran las profundidades de la naturaleza virgen podrían sentir que internarse en la Umbra sería tan sencillo como zambullirse en las aguas cristalinas de un límpido y tranquilo estanque.

Las fuerzas de la Tríada, la Tejedora, el Kaos y el Wyrm desempeñan sus respectivos papeles en esta separación entre ambos mundos. A medida que la civilización humana invade los lugares salvajes y prístinos del mundo, las redes de la Tejedora contienen la gloria del Kaos. Así se fortalece la barrera entre mundos y el mundo espiritual es empujado aún más lejos.

En los lugares donde la Celosía es débil, los Garou protegen el mundo físico creando *Túmulos*: lugares sagrados en la Tierra donde el mundo espiritual y el físico se encuentran. Los Garou se reúnen en los Túmulos para realizar rituales que afectan a sus cuerpos y espíritus. Un Túmulo suele ser un lugar desde el cual se puede acceder a la Umbra con mayor facilidad y discreción, aunque existen otras muchas alternativas.

Caminar entre mundos

Algunas criaturas sobrenaturales, incluidos los hombres lobo, han descubierto métodos para atravesar la Celosía desde el mundo físico hacia la Umbra. Todos los Garou poseen ese don de Gaia. Es su derecho de nacimiento, su legado y una habilidad intuitiva que heredan desde el momento de su Primer Cambio. No obstante, hasta que un Anciano les muestra el camino, la mayoría de los hombres lobo desconoce este talento y no suele intentarlo. Los Garou llaman esta práctica "caminar de lado".

Viajar a través de la Celosía en lugares donde ésta es gruesa es prácticamente imposible, mientras que cruzar por donde ésta es delgada resulta tan natural como controlar la propia respiración. Los espiritualistas pueden aprender métodos más exóticos de atravesar esta barrera, tales como eludir por completo la Celosía viajando al mundo espiritual en sueños. Los magos y otros Artesanos de la Voluntad poseen sus propios métodos para cruzar la Celosía. De hecho, las manadas de hombres lobo pueden toparse con estos visionarios durante sus viajes.

Sistema: Para caminar de lado un hombre lobo necesita meditar sobre una superficie altamente reflectante, como un estanque de agua cristalina o un espejo. Cuando el personaje intenta hacerlo, tira su Gnosis; la dificultad es igual al nivel de Celosía local. La Celosía es más fuerte cerca de cierto tipo de ambientes. Todos los lugares de la Tierra tienen un nivel de Celosía entre 2 y 9.

Tabla de Celosía

Área	Nivel de dificultad
Laboratorio científico	9
Centro de ciudad	8
Calle normal	7
Área rural	6
Plena naturaleza	5
Túmulo urbano	5
Túmulo activo	4
Túmulo poderoso	3
Túmulo principal	2

Algunos cambiaformas no pueden intentarlo o tienen métodos alternativos para atravesar la Celosía. El tiempo que se tarda en entrar en la Umbra depende del número de éxitos en la tirada de Gnosis.

Éxito	Tiempo de transición
Fracaso	"Atrapado"
0	Fallo (deberá esperar una hora antes del próximo intento)
Uno	Cinco minutos
Dos	Treinta segundos
Tres o más	Instantáneamente

Si el resultado es un fracaso, el hombre lobo queda "atrapado" en la Celosía, suspendido temporalmente entre el mundo físico y la Umbra, y permanece retenido en una de las redes de la Tejedora hasta que reciba la ayuda de otro Garou. Es mitad carne y mitad espíritu. Mientras está atrapado, se ve sometido a desgarradoras visiones. Aunque el hombre lobo no podrá ser visto ni atacado por entidades físicas, como seres humanos, existen espíritus malignos que vagabundean por la Celosía en busca de viajeros atrapados y vulnerables. Otro hombre lobo puede tratar de liberar al viajero superando una tirada para caminar de lado. De otro modo, el Garou deberá aguardar en ese vergonzoso, deshonroso y peligroso estado durante una hora antes de probar de nuevo. Si también fracasa esa segunda tirada, será incapaz de salir por sus propios medios. Hasta que sea rescatado, quedará atrapado allí para siempre.

Los Garou que hayan aprendido el Don Theurge Pulso de lo Invisible no precisan usar un objeto reflectante para caminar de lado y pueden hacerlo a voluntad. Incluso los hombres lobo ciegos pueden entrar en la Umbra si conocen dicho Don. A discreción del Narrador, llevar consigo un objeto reflectante propio puede hacer que sea ligeramente más difícil caminar de lado, ya que dicho objeto no se encuentra "anclado" al entorno. En esos casos, se incrementa la dificultad en 1.

Los hombres lobo de una misma manada pueden elegir a uno de ellos para que los guíe hasta la Umbra. Dicho individuo realiza la tirada de Gnosis por todos ellos (normalmente es el hombre lobo con mayor puntuación de Gnosis, que actuará en esta situación como alfa temporal de la manada). Sin embargo, si la manada queda atrapada, los cambiaformas pueden realizar un segundo intento de forma individual. Lo habitual es que la tirada tenga éxito

y todos los miembros de la manada crucen a la vez. Todos ellos deben ser capaces de caminar de lado y todos deben hacerlo por voluntad propia. Los Garou (y otros cambiaformas) que no sean parte de la manada no podrán viajar con ellos y deberán hacerlo por su cuenta. A pesar de ello, un Garou con el Don Theurge Aferrar el Más Allá puede llevar con él a seres que no sean Garou hacia la Umbra.

Túmulos

La Celosía es más fuerte en aquellas áreas en las que la civilización prospera y la ciencia es más puntera, lugares donde las reglas de la realidad son más fiables y predecibles, y donde el paisaje ha sido reformado en beneficio de los seres humanos. En los lugares donde la Celosía es débil, la energía espiritual penetra libremente en el mundo físico. La magia es caprichosa e impredecible, y los espíritus con frecuencia desafían lo que sería conveniente o confortable para la humanidad. Pueden tener lugar fenómenos maravillosos y místicos. Los Garou reverencian estos lugares donde prevalece el Kaos, los frecuentan para sus rituales más importantes y los santifican como Túmulos.

En el mundo moderno los Túmulos son muy escasos. Son, de hecho, tan valiosos que otras criaturas sobrenaturales podrían codiciar la energía espiritual que contienen. En ocasiones, magos y espíritus merodeadores desearán darse un banquete con estos lugares puros y poderosos, o despojarlos por completo de su energía. Los Garou protegen, vigilantes, los Túmulos, no sólo para preservar la esencia sin diluir del Kaos, sino también para nutrir a la Nación Garou. Por desgracia, los hombres lobo están perdiendo esta lucha. Quedan muy pocos y preciados Túmulos Garou. Su causa es tan desesperada que algunas manadas tratan de crear Túmulos urbanos. Establecer un Túmulo urbano no es un mero asunto de conveniencia, pues es difícil y peligroso realizarlo sin fuerza espiritual, y sólo produce resultados limitados. Los Túmulos urbanos se encuentran en peligro constante, pues están demasiado cerca de los vigilantes ojos de los humanos y de los recursos urbanos de los esbirros del Wyrm.

Algunos Túmulos se establecen con un propósito específico, como la curación o la guerra. Estos lugares sagrados están poblados por espíritus afines al propósito del Túmulo y los rituales de ese tipo son ligeramente más sencillos de realizar allí: todos los poderes invocados están alineados

TABLA DE TÚMULOS

Tipo	Poder	Espíritus encontrados
Todos	Abrir Puente Lunar*	
Curación	Niveles de Salud	Paz, calma, elemental de agua.
Enigmas	Enigmas	Ilusión, sombra, espíritus camaleón.
Fuerza	Fuerza	Guerra.
Gnosis	Puntos de Gnosis	Englino, fantasmas.
Kaos	Cualquiera	Espíritus del Kaos.
Liderazgo	Liderazgo, Intimidación	Guerra, espíritus ave.
Rabia	Puntos de Rabia	Guerra, dolor.
Resistencia	Dados de absorción	Protección, guardián, espíritus tortuga.
Sabiduría	Rituales, Expresión	Espíritus búho, espíritus Ancestro.
Urbano	Callejeo	Elemental urbano.
Visiones	Visiones premonitorias	Espíritus ave.
Voluntad	Puntos de Fuerza de Voluntad	Guerra, espíritus Ancestro.

Poder: Se gana un punto/nivel/dado por cada éxito en el Rito del Túmulo Abierto.

Espíritus encontrados: Éstos son los espíritus que con mayor frecuencia se encuentran en las cercanías de los Túmulos de este tipo. A pesar de todo, no hay garantías de que se encuentren en todo momento allí. A discreción del Narrador, pueden aparecer otros.

*Sólo si se ha llevado a cabo el Rito del Puente Abierto para conectar el Túmulo con ese destino.

con el propósito del Túmulo. Los más poderosos también se utilizan para viajar y los Garou pueden abrir caminos llamados Puentes Lunares que les permiten viajar sin ser vistos a través de la red de Túmulos y lugares sagrados de la Nación Garou. Aunque se puede abrir un Puente Lunar en el mundo físico, es mucho más discreto hacerlo desde el mundo espiritual al otro lado de la Celosía del Túmulo.

Puesto que la protección que ofrece el Velo es importante para la supervivencia de la Nación Garou, muchos hombres lobo pueden trabajar de forma coordinada desde un Túmulo para ocultar, o al menos encubrir, la actividad espiritual en el mundo físico. Del mismo modo, varios Theurge se mantienen disponibles en cada clan para controlar y manejar a los espíritus que rodean el Túmulo, y los Cachorros y Cliath aprenden con mayor facilidad a realizar estas labores cuando los Ancianos están cerca. Cuando se llevan a cabo rituales o ritos poderosos, todos los Garou involucrados pueden entrar al mundo espiritual desde allí. Si el Maestro del Rito local desea dirigir estas ceremonias en el mundo físico, sus deberes espirituales serán más sencillos de realizar gracias a que la Celosía es más débil. Este beneficio es especialmente importante en los escasos Túmulos urbanos que hay en el mundo. Los Roehuesos y los Moradores del Cristal se especializan en variantes rituales para áreas urbanas, aunque otros Garou más tradicionales o chapados a la antigua podrían preferir en su lugar la pureza y el poder de la naturaleza.

Sistema: Los Túmulos se clasifican en niveles que van del 1 al 5 y que reflejan la potencia de los efectos que pueden recrearse en ellos. Por ejemplo, en un Túmulo de curación de nivel uno podrán restañarse y curarse heridas menores, mientras que en uno de nivel cinco podrán sanarse milagrosamente las heridas más graves. Cuanto mayor sea el nivel del Túmulo, mayor será el alcance de sus Puentes Lunares. Así, los más grandes héroes de la Nación Garou tienen oportunidad de viajar a lugares sagrados en los rincones más distantes de la Tierra. Los Túmulos de mayor nivel suelen atraer a una mayor diversidad de Tribus, viajeros y héroes.

De igual forma, cuanto mayor sea el nivel del Túmulo, menor será el de su Celosía. Los Túmulos de nivel uno y dos tienen una Celosía de 4, los de nivel tres y cuatro la tienen de 3, y los más poderosos de nivel cinco tienen una de Celosía de 2. La presencia de un gran número de Garou es esencial en los Túmulos más poderosos, puesto que la barrera entre los mundos es tan débil que permite a los espíritus penetrar en el mundo físico con mayor libertad. Los de nivel uno a tres pueden crear Puentes Lunares con un alcance de 1.600 kilómetros (1.000 millas) por nivel del Túmulo. Los Puentes Lunares creados desde uno de nivel cuatro pueden alcanzar hasta 9.700 kilómetros (6.000 millas) y los de nivel cinco hasta 16.000 kilómetros (10.000 millas).

La Periferia

Aunque la Celosía es lo bastante fuerte como para separar los mundos de la carne y el espíritu, no es impermeable ni infranqueable. En muchos lugares, especialmente donde la Celosía es más débil o más "baja", la energía espiritual se filtra hasta el mundo real. Esta energía residual es demasiado tenue para beneficiar de forma efectiva a los cambiaformas, pero los humanos particularmente sensitivos pueden percibirla incluso sin saber lo que es. Los humanos han utilizado muchos métodos para entrar en comunión con el mundo espiritual o para alcanzar un estado de consciencia expandida: rituales ocultistas, éxtasis religioso, drogas psicodélicas, ensimismamiento artístico, el subidón de endorfinas de la actividad física extrema, el sexo tántrico y la meditación profunda son algunos de ellos. Los lugares donde se filtra la energía espiritual a este lado de la Celosía se denominan la *Periferia*.

Cuando un ser humano o cualquier otra criatura sensible descubre su lado espiritual, su consciencia se desliza a la Periferia. Los efectos son muy subjetivos. Los colores se vuelven más vivos, los sentidos se agudizan, la intuición proporciona destellos de inesperada revelación, la vida se vuelve dichosa o la mente en sintonía se abre para sentir una conexión con todas las cosas del mundo. Es esplendor, es locura, es un estado de ensoñación que los cínicos consideran delirante.

Durante este estado de éxtasis, tienen lugar eventos aparentemente mágicos. El resultado depende enormemente del estado mental del buscador. Los artistas y los espiritualistas lo buscan fervientemente para familiarizarse con él. La Parentela puede ser vagamente consciente de la presencia de la Periferia y meditar sobre ella para volverse más sensibles al mundo de los espíritus, y en algunos casos excepcionales los Parientes han sido capaces de proyectar su presencia más allá de la Celosía para llevar mensajes a sus conocidos hombres lobo. Los humanos psíquica o espiritualmente sensitivos pueden también detectar su presencia: humanos normales con las Habilidades Consciencia u Ocultismo, o un Mérito que incremente su comprensión del mundo espiritual, pueden usar Percepción para sentir dónde es más baja la Celosía, pero sólo bajo las condiciones idóneas mencionadas antes.

Los espíritus benévolos pueden intentar una comunión limitada con estos buscadores espirituales, pero las Perdiciones también buscan oportunidades de explotar a estas personas. Abundan las historias acerca de artistas, escritores y músicos impulsados por las drogas que sacrificaron demasiado para alcanzar ese estado de inspiración sólo para caer en la locura y la desesperación. El riesgo de contaminación espiritual y psíquica siempre está presente, y la mayoría de las mentes cuerdas abandonan este estado cuando se torna demasiado peligroso. En cambio, aquéllos que recurren a las drogas pueden ser incapaces de abandonarlo, incluso después de que sus mentes y almas sean incapaces de procesar por completo lo que experimentan. Quedar atrapado en la Periferia puede causar un *shock* psíquico, un vacío espiritual, la disolución o incluso la escarificación y desfiguración psíquicas, visibles únicamente por los seres sobrenaturales o aquéllos espiritualmente despiertos. Los carismáticos líderes de las sectas pueden guiar a una congregación entera hacia un aparente estado de gracia sólo para sumirlos a todos en la locura y el horror colectivos. Únicamente las mentes más disciplinadas, entrenadas en técnicas de meditación y magia avanzadas, corren un riesgo menor.

Lo mejor y lo peor de la Periferia toma muchas formas. Todas las culturas los conocen y, tal y como uno podría esperar, en ocasiones los Garou que se comprometen a proteger a la humanidad rescatan a buscadores descarriados: visionarios que buscaban revelación e inspiración sólo para acabar convirtiéndose en víctimas de fuerzas que la humanidad no estaba destinada a conocer.

La Penumbra

Al otro lado de la Celosía se encuentra el reino más próximo del mundo espiritual, un reflejo de lo que llamamos "mundo real". La Penumbra es la zona de la Umbra más cercana a la Tierra. Es el destino espiritual más común entre los Garou, uno en el cual, además de enfrentarse a espíritus malignos empeñados en corromper el mundo espiritual, también pueden vislumbrar lo que hay tras el reino que conocemos como realidad. Así como el mundo físico está compuesto de materia física, el mundo espiritual está compuesto de materia espiritual llamada *efimeria*.

El paisaje de la Penumbra se parece vagamente al del mundo físico de nuestro lado de la Celosía. Una calle sigue pareciendo una calle y un parque sigue pareciendo un parque, pero los únicos objetos que parecen sólidos y permanentes corresponden a aquéllos que contienen grandes cantidades de energía espiritual. Si una manada camina de lado en un parque urbano, por ejemplo, el césped y los árboles vivos del mundo físico parecerán incluso más vibrantes y vitales en su reflejo espiritual de la Penumbra. La materia que ha resistido el paso del tiempo también genera una representación espiritual en la Penumbra. Los árboles y los edificios antiguos tienen contrapartidas espirituales sólidas, mientras que las construcciones inacabadas, los edificios nuevos y la vegetación reciente no las tienen. Si un edificio nuevo es visible debe tener un significado espiritual importante, como una factoría que produce en masa creaciones alimentadas por la energía del Wyrm.

Las fuerzas de la Tríada son más obvias en la Penumbra. Los espíritus del Kaos prosperan en las áreas naturales donde los seres vivos son sanos y fuertes. Los espíritus de la Tejedora corretean por los lugares donde la tecnología está presente, a veces tejiendo finas redes para reflejar dónde las calles han sido pavimentadas o se tienden cables que cuelgan de un edificio a otro. Las estructuras de reciente construcción pueden aparecer como tenues contornos de finísima y vaporosa telaraña en espera de espíritus que las solidifiquen. Los *smartphones*, las computadoras y los semáforos tienen todos sus propias signaturas. La corrupción del Wyrm también es más evidente, tomando muchas y abominables formas. Los cementerios descuidados se desmoronan, la polución tiñe el paisaje espiritual como una plaga y los lugares de sufrimiento y miseria aparecen como tenebrosas parodias de sus contrapartidas físicas. Los espíritus del Wyrm son atraídos hacia estos lugares, donde crían y se reproducen hasta que una manada de hombres lobo reduce su población.

Dado que la Penumbra está más cerca del mundo físico que cualquier otro reino, el tiempo y las distancias son prácticamente idénticos. Un Garou que caminase de lado hacia la Penumbra del sector oeste de Central Park en Nueva York y atravesara el reflejo espiritual del mismo hasta el



otro lado del parque, aparecería en el sector este al regresar al mundo físico (teniendo cuidado de no ser, con suerte, visto al entrar o salir). Si corre por la Penumbra del parque durante una hora, éste será también el tiempo transcurrido en el mundo físico. Si lo hace de noche podrá contemplar el paso de Luna, el Celeste de la Luna, sobre su cabeza, y su fase lunar se corresponderá a la del mundo físico. Una vez en la Penumbra, las luces de la ciudad se desvanecen y las estrellas arden con un brillo sin parangón en el mundo físico.

A los Theurge les gusta contarles a los Cachorros que, en cierto modo, los espíritus de la Penumbra son más reales que la materia física que representan. Los espíritus que representan un objeto pueden sobrevivir a la pérdida de su cuerpo físico en el mundo real, pero un cuerpo físico no puede perdurar tras la destrucción de su esencia espiritual. Si un viejo roble es talado en el mundo físico, su contrapartida espiritual persistirá por mucho tiempo en la Umbra, pero, si un árbol vivo resulta destruido en la Umbra, su contrapartida física se marchitará y morirá.

Las calles y los bosques de la Penumbra parecen inquietantemente vacíos, ya que la mayoría de las criaturas vivas no aparecen en ella. Únicamente aquellas personas espiritualmente avanzadas se reflejan aquí. Los magos tienen facetas espirituales muy desarrolladas llamadas Avatares Despertados, y éstos son visibles en la Penumbra, incluso aunque se encuentren en el mismo reino que el mago al que corresponden. Un animal no será visible en la Penumbra, pero cuando muchos viven y medran en un lugar, un espíritu animal puede verse atraído al reflejo espiritual de ese lugar en la Penumbra. Los lugares y las entidades espirituales son analogías de los lugares físicos que representan: como reza el dicho: «así en la tierra como en el cielo». Los Garou y otros cambiaformas interactúan con este paisaje de un modo más inmediato: un hombre lobo puede permanecer en el mundo físico o en su reflejo en la Penumbra, pero no será visible en ambos mundos. De hecho, si queda atrapado en la Celosía o continúa hacia reinos más distantes del mundo espiritual, desaparecerá por completo de la Penumbra y del mundo físico.

Escudriñar

Un Garou en la Penumbra puede volver la vista atrás hacia el mundo físico, pero no es algo fácil ni está exento de riesgo. Requiere una tirada de Gnosis a una dificultad igual al valor de la Celosía local. Si el intento tiene éxito, el hombre lobo percibe una versión monocromática y sombría del mundo físico. Distinguir pequeños detalles es difícil, aunque es posible leer un periódico, la pantalla de una computadora o distinguir expresiones faciales con cinco éxitos. Los ruidos llegan desde el otro lado distorsionados o en forma de ecos. Los olores, en cambio, no resultan afectados. De hecho, algunos Garou aseguran que su sentido del olfato se mantiene lo bastante agudo como para incluso rastrear a una presa.

Sin embargo, mientras un Garou escudriña el mundo físico desde la Penumbra no es consciente de lo que lo rodea en el mundo espiritual, a menos que comience a recibir daño y perder niveles de Salud. Su manada no podrá comunicarse con él y sus enemigos podrán actuar sin oposición. Su intensa concentración resulta obvia, y ésta la delata el brillo de sus ojos.

Los hombres lobo también pueden escudriñar la Penumbra desde la Tierra, aunque esto es incluso más difícil. La tirada de Gnosis se realiza a una dificultad igual al nivel de la Celosía local +3, hasta un máximo de 9. Además, la misma peligrosa distracción es evidente. Por fortuna, algunas habilidades sobrenaturales hacen que esto sea más fácil, como el Don Pulso de lo Invisible.

Algunos espíritus en la Penumbra podrían asimismo percibir de forma muy tenue los eventos del mundo físico. Esto requiere el Encantamiento Escudriñar, aunque distinguir los detalles resulta tan difícil para los espíritus como lo es para los Garou y requiere la misma tirada de Gnosis a una dificultad igual al nivel de la Celosía local. Una de sus aplicaciones más útiles es recabar información de un espíritu a quien se ha encomendado vigilar a una persona o un lugar específicos, mientras que una de las situaciones mas peligrosas es cuando una Perdición es quien lo lleva a cabo o utiliza esa información para acechar y corromper a una víctima inocente.

La Umbra Oscura

Como criaturas que tratan con la vida y la muerte prácticamente a diario, los hombres lobo parecen muy acostumbrados a tratar con el concepto de la muerte. Se dice que los mayores héroes Garou viven en el mundo espiritual como espíritus Ancestro después de morir. Aunque parezca sorprendente, unos pocos Ancianos se desconectan voluntariamente del mundo físico para pervivir eternamente como espíritus. Algunos hombres lobo creen que se reunirán con Gaia al fallecer o que se reencarnarán como la siguiente generación de Cachorros. Otros han aprendido a canalizar los espíritus de sus Ancestros. En cualquier caso, para un Garou es más fácil aceptar la idea de la muerte. Aunque la Reunión por los Difuntos de un clan puede ser un asunto sombrío con épicas demostraciones de duelo, los Garou no temen el final de una vida heroica.

Los humanos tienen problemas para alcanzar esa serenidad. De hecho, la amplia mayoría siente cierto nivel de temor o pavor a la muerte. Aunque la religión puede ofrecer alguna esperanza de salvación, la fe agoniza en el Mundo de Tinieblas. Dado que los humanos no pueden experimentar el mundo espiritual (no, al menos, sin ayuda de magos, hombres lobo u otros aliados sobrenaturales), especulan y debaten interminablemente sobre la naturaleza e incluso la existencia de la vida más allá de la muerte. De acuerdo con algunos espiritualistas, este pavor da forma y sustancia a la *Umbra Oscura*, el Inframundo de la creación. Así como la Penumbra es una sombra del mundo de los vivos al otro lado de la Celosía, se dice que la Umbra Oscura se encuentra "debajo" de nuestro mundo, formando un sombrío reflejo de éste. Los lugares de entropía, decadencia, sufrimiento y muerte crean imperecederos reflejos en él.

Los humanos que mueren en circunstancias trágicas con pasiones sin resolver en el mundo físico, pueden quedarse atrapados como fantasmas en una vida más allá de la muerte. Para unos pocos, la muerte es realmente un tiempo de transformación: acaban en la Umbra Oscura. Ningún cielo o infierno los aguarda. En su lugar permanecen en un purgatorio sin fin hasta que resuelven sus asuntos inacabados o son destruidos. Así como la Penumbra es un lugar donde

todo está más vivo, en la Umbra Oscura nacen sombras donde predominan las fuerzas de la entropía y la decadencia.

Los Caminantes Silenciosos tienen algunos Ritos y rituales para entrar en este reino que, con el tiempo, han ido compartiendo gradualmente con otras Tribus. Con la suficiente sabiduría, estos Garou pueden incluso guiar a sus manadas en viajes a las tinieblas, aunque los espíritus de la Umbra Oscura sabrán que esos intrusos no pertenecen a este lugar. Entrar en este reino es más difícil que caminar de lado hacia la Penumbra. No obstante, cuando un Garou debe enfrentarse a la cierta y desgarradora verdad de la muerte prematura de un ser humano, este siniestro reflejo del mundo real guarda la esperanza de la revelación y la resolución.

El Reino Astral

La Penumbra refleja la vida, la Umbra Oscura refleja la muerte; el Reino Astral está separado de ambos reinos. Es el reino de la mente, erigido a partir de las ideas y el intelecto puro. Si decimos que la Umbra Oscura está "debajo" de nuestro mundo, del Reino Astral decimos que está "encima" (aunque como dimensiones que desafían las convenciones de la realidad terrestre, los términos "debajo" y "encima" no les hacen justicia, pero no existen términos mejores). Los Garou narran historias acerca de este reino, pero rara vez tienen el privilegio de acceder a él. Aunque se han dado avistamientos de Contemplaestrellas en el Reino Astral, tales eventos son excepcionales. Los ocultistas están más familiarizados con historias de magos en el Reino Astral. Los maestros del conocimiento saben que estas historias son posibles debido a las habilidades de los Artesanos de la Voluntad de la Magia de Mente. Los Garou que estudian los misterios de lo oculto saben más al respecto, pero sus posibilidades de viajar allí son remotas en extremo.

Dominios

Existen pequeñas dimensiones dispersas por la Penumbra que reciben el nombre de *dominios*, zonas que corresponden a áreas existentes tanto en el reino físico como en la Umbra Próxima. Toman energía y definición de sus contrapartidas en la Umbra Próxima. A partir de ese punto, las alternativas a la realidad se tornan más extrañas. Se desvían más de las reglas de la realidad que los humanos conocen, incluso cuando muestran aspectos de ésta de formas que los seres sobrenaturales imaginativos, creativos e iluminados pueden entender. Los Garou pueden acceder a la limitada realidad de un dominio desde la Penumbra.

Las **Cañadas** son dominios habitados por espíritus del Kaos e impregnados de las manifestaciones puras de Gaia. Una Cañada es una manifestación perfecta e idealizada de Su mundo natural, al menos de un bioma en particular. Sus pobladores suelen ser espíritus animales inteligentes o espíritus planta parlantes. Las Cañadas pueden servir como zonas de cría para los espíritus del Kaos, liberándolos en dimensiones vecinas o incluso en el así llamado "mundo real". A veces un avatar de un Tótem Garou se retira a una Cañada para curarse o meditar. Se sabe que los hombres lobo hacen lo mismo. Un hombre lobo que sucumba a la apatía y la depresión del Harano puede retirarse al ambiente perfecto de una Cañada hasta que se transforme en puramente espiritual y olvide por completo sus preocupaciones terrenales (ver Desconexión, más adelante). Los Garras Rojas (y otros Garou con un Impulso Primario elevado) tienen una habilidad casi instintiva para entender e interpretar eventos en las Cañadas.

Las **Cloacas** son dominios controlados por el Wyrm que corresponden a lugares donde hay vertidos tóxicos, áreas de polución y lugares de extremo sufrimiento humano. Se los puede encontrar flotando aislados entre la Penumbra y la Umbra Próxima o se puede acceder directamente a ellos desde algunos de los más horribles vertederos tóxicos, paisajes radiactivos y otros criaderos del Wyrm en la Tierra. Una manada de cambiaformas puede verse sorprendida al caminar de lado desde un lugar infernal de la Tierra y aparecer directamente en una virulenta Cloaca. Algunos de los lugares más terroríficos y tóxicos de la Tierra persisten como Cloacas mucho tiempo después de haber sido saneados y limpiados o de caer presos de la decadencia radiactiva en la Tierra.

Los **Epifes** son extraños reinos que personifican conceptos, como "el color azul", "el número cuatro" o "el olor de la canela". Los Garou suelen encontrarlos desconcertantes, aunque los Contemplaestrellas y otros hombres lobo con la Habilidad Enigmas o una elevada puntuación de Gnosis pueden obtener revelaciones meditando en ellos. Un Epif más complicado puede incluir espíritus que representen conceptos filosóficos o espirituales, expandiendo el concepto del "ideal platónico". Un viajero en un Epif podría experimentar cada variación de un concepto, convertirse temporalmente en un experto en dicho concepto o incluso luchar contra una idea particularmente perniciosa. Todo es posible en el mundo espiritual: simplemente algunas cosas son más extrañas que otras. Algunos hombres lobo intentan obtener Gnosis meditando en un Epif; si tienen éxito, no sólo obtienen Gnosis temporal, sino también inesperados efectos colaterales, revelaciones o incluso destellos de intuición.

Los **Pasos** tienen importancia para las hadas, los changelings, los Fianna y sus parientes feéricos. Muchos son accesibles desde lugares importantes de la Tierra para estas caprichosas criaturas, como los corros de las hadas y los monolitos. Los Pasos tienen reputación como caminos ocultos entre lugares sagrados de la Tierra, pero sólo para quienes gozan del favor de las hadas. Éstas y sus semejantes pueden usar un Paso como atajo cuando viajan a través del planeta. Sin embargo, los intrusos pueden encontrarse totalmente perdidos, y algunos han quedado atrapados en impredecibles y sinuosos caminos o en elaborados laberintos de setos. Los Pasos más lejanos bordean la Umbra Próxima, donde reflejan lugares de la Tierra que una vez fueron vitales para las hadas, incluso aunque desaparecieran tiempo atrás en el mundo físico. Si los olvidaran por completo, podrían incluso hundirse en la Umbra Profunda y desaparecer. Un Fianna particularmente locuaz o inteligente podría ser capaz de ganarse el favor temporal de las hadas mientras los explora, explotando su distante parentesco el tiempo suficiente como para viajar a través de un Paso.

Las **Plagas** son aislados paisajes urbanos, reinos mixtos donde la Tejedora y el Wyrm son igualmente poderosos. Los espíritus de la Tejedora construyen y mantienen estas metrópolis dentro de las Plagas incluso mientras los espíritus del Wyrm las corrompen y destruyen. Algunas son caricaturas o parodias de ciudades reales, mientras que otras son sospechosamente genéricas. Todas ellas tienen algo en común: las fuerzas naturales del Kaos son casi inexistentes allí. Las Plagas son paisajes estériles y vacíos donde los espíritus de la Tejedora y el Wyrm compiten por medrar y dominar al contrario. Cuanto más gruesas se tornan las hebras y los muros de los edificios efiméricos y el sistema urbano, más se encolerizan los espíritus del Wyrm. Por supuesto, cuando un espíritu de cualquier bando es destruido, es sólo cuestión de tiempo antes de que éste recupere su forma para comenzar de nuevo la interminable contienda. Si uno de los bandos en conflicto "gana" (quizá con la ayuda de visitantes de otros reinos) la Plaga se transformará en un campo de cría para el Wyrm o la Tejedora.

Las **Quimaras** son realidades de bolsillo formadas de sueños. Algunos creen que por cada sueño de cada criatura viva en la Tierra existe un reflejo en una Quimara. Otros espiritualistas atestiguan que sólo los más poderosos sueños se vuelven efiméricos en la Umbra. Sea como fuere, un viajero que logre internarse en el sueño de otro puede vislumbrar el interior de la mente del soñador. Con suficiente poder espiritual, un visionario podría reformar el sueño, alterar su resultado o influir en la mente del soñador. Una Quimara puede ser una escalofriante pesadilla o un paraíso idealizado. Nada en ellos es real, pero son lo suficientemente peligrosos como para mutilar o matar a los inexpertos o para conducirlos a la locura. Los magos de Mente son especialmente hábiles a la hora de manipular Quimaras, y como tales pueden ser rivales para manadas de hombres lobo en peregrinación onírica.

Las **Telarañas** son áreas donde los espíritus de la Tejedora han clarificado y calcificado a fondo un sector de la Penumbra. Actúan como centros neurálgicos para las maquinaciones de la enloquecida Tejedora. Aunque para los Garou signifique arriesgarse a quedar atrapados en esas redes, ver drenada su voluntad (y Fuerza de Voluntad) o ser esclavizados por un ejército de espíritus, se sabe de héroes espirituales que han trepado por esas redes hacia otros reinos de la Umbra Próxima dominados por la Tejedora. Tal y como podía esperarse, los Moradores del Cristal encuentran más fácil obtener comprensión sobre los espíritus del lugar, quizás incluso llegando a controlarlos el tiempo suficiente para conseguir información o iluminación. Una Telaraña también puede ser un simulacro o sinécdoque de un lugar similar en el mundo físico. Una gran e insensible corporación u organización puede tener un campus o unas oficinas incluso más enrevesados en la Telaraña. Los viajeros hablan de empleados que están tan desmoralizados en el mundo real que las sombras de sus zánganos continúan trabajando en la Telaraña, incluso mientras duermen. Otras fábulas advierten de Garou a los que se les arrancó su voluntad (o Gnosis), se los procesó, se borraron sus mentes y se los forzó a trabajar como zánganos descerebrados en esos mismos constructos de la Telaraña.

Las **Zonas Salvajes** son más escasas que las Cloacas o las Telarañas, aunque los espíritus del Kaos que hay en ellas pueden ser extremadamente poderosos. A medida que el mundo muere y el Apocalipsis se acerca, las Zonas Salvajes se van alejando del mundo físico hacia la Umbra Próxima. Nada es estable ni permanente en estos caóticos reinos y sus caprichosas fuerzas mágicas desencadenan impredecibles efectos. Como se podría esperar, los espíritus del Kaos se congregan allí. Afortunadamente, los entornos naturales de las Cañadas también ofrecen refugio a los espíritus kaóticos.

La Umbra Próxima

Más allá de la atmósfera terrestre, en el mundo físico, los satélites creados por la mano del hombre orbitan la Tierra y, mucho más allá, la Luna circunda el planeta mientras sus fases se suceden unas a otras. En el mundo espiritual, más allá de la Penumbra, se encuentra la Umbra Próxima. La forma más habitual de alcanzarla es a través de un Puente Lunar, un portal que tiene su origen en un Túmulo Garou en el mundo físico. A veces una manada puede encontrar una senda hacia la Umbra Próxima atravesando un dominio similar al lugar de la Umbra Próxima al que los Garou estén tratando de llegar. Los espíritus también pueden hacer las veces de guías y guardianes si se los trata adecuadamente (para más detalles, ver "Viaje umbral", más adelante).

La Umbra Próxima es un brumoso remolino en el que muchos reinos, grandes y pequeños, van a la deriva bajo la luz de Luna. Así como la Luna orbita en torno a la Tierra, estos reinos orbitan alrededor del Reino de Gaia, aunque sus trayectorias no están tan limitadas por las leyes físicas. Algunos hombres lobo viajan hasta aquí para realizar peticiones a sus Tótems o hablar con poderosas entidades espirituales. Sin embargo, estos poderes gobernantes son tan impredecibles y peligrosos como sabios. La Gnosis es vital en la Umbra Próxima, pues estos reinos están repletos de misterios, enigmas y sabiduría oculta. Los héroes Garou abandonan el mundo físico que conocen para encontrar revelaciones en reinos extraños, pero el conocimiento nunca es realmente valioso a menos que puedan traerlo de vuelta a sus clanes y Túmulos. El mundo físico es un valioso marco de referencia en muchos sentidos, especialmente para distinguir entre revelaciones útiles y delirantes episodios de locura.

Hay trece Reinos Próximos mayores circundando la Tierra en la Umbra Próxima. Son bolsas de inmenso poder espiritual, cada una contenida por una fina membrana. Cada uno parece tan natural y real para los viajeros espirituales como el mundo físico para los viajeros físicos. Cada reino posee su propia "lógica interna", su propio conjunto de reglas y leyes para su versión de "realidad". Todos los sentidos de los Garou funcionan en ellos, con algunas ligeras modificaciones, aunque sus instintos e intelecto son igual de importantes. Pueden existir más reinos mayores, pero no hay forma de saber lo que permanece sin descubrir hasta que sea encontrado.

Según la leyenda, los Reinos Próximos se formaron cuando poderosas fuerzas de la Tríada de la distante Umbra Profunda colisionaron con los espíritus más poderosos del Reino de Gaia. Esto explicaría por qué, mientras que algunos Reinos Próximos están dominados por una de las fuerzas de la Tríada, otros están fuertemente influidos por las fuerzas espirituales de la Tierra.

Los trece Reinos Próximos

Los cosmólogos hablan de los trece grandes Reinos Próximos de la Umbra, que supuestamente penden alrededor de la Tierra en el mundo espiritual como perlas de un collar. Sus posiciones no son estáticas, empero, y a pesar de todos los esfuerzos de los cambiaformas que los visitan repetidamente, dos viajes a estos Reinos nunca son iguales entre sí. La lógica interna y las leyes de cada Reino tienden a permanecer iguales, pero lo que los viajeros encuentran en la Umbra suele depender de lo que busquen. Los Narradores que deseen conocer más detalles sobre las respectivas realidades de los Reinos Próximos deberían consultar "Reglas de los reinos" al final de este capítulo.

El Abismo: El Abismo es un desgarro en el tapiz de la creación, una bostezante sima que consume cuanto se ha perdido o ha sido abandonado. Las sinuosas sendas de sus muros cavernosos descienden hacia la locura y la oscuridad. En sus profundidades los viajeros pueden encontrar cosas desaparecidas tiempo atrás y otras que es mejor olvidar. Algunos creen que en el nadir de esta sima unas voraces fauces del Wyrm devoran y aniquilan todo lo que cae en el interior de la oscuridad. Nadie puede probarlo, claro está, pues todo lo que cae en esa absoluta negrura nunca vuelve a ser visto.

Campo de Batalla: Este reino está dedicado a la guerra en todas sus formas. Mientras los pueblos guerreen unos contra otros (no importa qué eufemismos usen para describir la guerra), el Campo de Batalla crecerá sin cesar. Los ecos espirituales de las mayores (y las peores) batallas de la historia perviven. Los viajeros reviven conflictos tribales del Impergium, las conquistas del Imperio Romano, las incursiones de los Señores de la Sombra en los feudos vampíricos, dos Guerras Mundiales, la violenta subyugación del Tercer Mundo, ataques terroristas y represalias, y las operaciones de militares del Primer Mundo en el siglo XXI. Postes de señales y senderos fangosos abren caminos entre la historia viva. Espíritus, sombras e incluso guerreros hombres lobo han comenzado a congregarse alrededor de un campo de batalla vacío en el centro del reino: la Llanura de Vigard. Su paisaje cambia, pero todos los congregados creen que el Apocalipsis comenzará allí.

CiberReino: La guerra contra la Tejedora se lucha en los rascacielos de acero y cristal del CiberReino. A medida que la tecnología continúa su rápido avance, este reino crece a un ritmo alarmantemente superior al resto. Es el reflejo del crecimiento paulatino de una ciudad del siglo XXI, incluso aunque su periferia contenga representaciones de tecnología arcaica. Espíritus que emulan la tecnología puntera prosperan cerca de las cúspides de esos rascacielos. Constructos espirituales basados en tecnologías que se quedan rápidamente obsoletas tienden a caer en los contenedores de basura y callejones. En la miseria urbana de las calles inferiores se reúnen los anarquistas e idealistas llevados por el miedo a la obsolescencia humana. Algunos son lo bastante valientes como para trepar por los escalafones de las telarañas corporativas que ascienden hasta los pisos más altos. Sus aliados más débiles y prescindibles desvarían en un idioma que es parte jerga informática de los 90, parte diálogo cyberpunk de tercera categoría. Los espíritus de la Tejedora trabajan sin descanso en un laberinto de cubículos y oficinas instaladas en el centro. Algunas de sus computadoras llevan hasta un sub-reino conocido como la Telaraña Informática y varios reflejos efiméricos de Internet. En la cúspide de los rascacielos, los Señores del CiberReino luchan unos contra otros por el destino del futuro. Cada viaje aquí es una farsa, un anacronismo o un vistazo a un futuro posible.

La Cicatriz: Creado durante la Revolución Industrial, este Reino se erigió antaño sobre ideales, pero aquellos sueños se transformaron en pesadillas. Durante la época victoriana, el Reino era una expresión de un mundo perfecto construido por las infatigables máquinas de la industria, donde cada aspecto de la vida funcionaba con la precisión de un reloj. Desde entonces, la temeraria ambición de la Demente Tejedora y la inevitable corrupción del Wyrm lo han pervertido. Las pesadillas de todo empleado cobran vida aquí. Fuerzas fascistas patrullan las calles y los almacenes esconden horribles violaciones de las normativas de sanidad y seguridad. En oxidadas factorías rodeadas de residuos tóxicos y piras de corrupción los esbirros del Wyrm sacrifican espíritus para crear un suministro interminable de Fetiches corruptos. La mayor parte se convierte en armamento para las tropas espirituales, pero unos pocos sobreviven al peligroso viaje hasta el mundo real. De hecho, se dice que cada filial corrupta de la corporación Pentex que ha existido durante el tiempo suficiente tiene aquí su propio reflejo espiritual. Cada victoria contra el Wyrm y la Tejedora en la Cicatriz incrementa las posibilidades de que una manada tenga éxito en su cruzada para purgar influencias maléficas similares en el mundo físico.

Érebo: La ira de Gaia se manifiesta en los infiernos del Érebo. Los Garou expían aquí sus mayores pecados, retorciéndose en ríos de metal líquido, bañados en plata fundida. Sus torturadores permanecen en las orillas como la siniestra progenie de hombres lobo negros o plateados que merodean en su Forma Crinos. Estos psicopompos tienen siglos de experiencia en las artes de la tortura y se aseguran cuidadosamente de que las heridas infligidas por el río y sus dolorosos instrumentos nunca se curen por completo. Los visitantes pueden atravesarlo y aprender de los errores de otros… o pueden escoger retar a las progenies para obtener su poder y tomar temporalmente su lugar. Una anciana espíritu Ancestro llamada Charyss gobierna aquí, supervisando la agonía de quienes están a su cargo desde un castillo en el centro de un lago de plata.

La Lobera: Este Reino es una vasta extensión de prístina naturaleza virgen. Aquí se encuentran las respuestas a los misterios primordiales. Todos los hombres lobo que lleguen a la Lobera Cambian inmediatamente a la Forma Lupus, y no podrán abandonar su Forma de lobo durante toda su estancia. Deben dominarse las costumbres de los lobos para sobrevivir en él. Algunos viajeros atestiguan que es un reino donde los lobos predominan, donde las ciudades de los hombres que una vez fueron grandes ahora están en ruinas, tomadas por la naturaleza. Otros lo describen como un reino duro y despiadado donde los lobos se convierten en presas con la misma facilidad con la que asumen su papel de depredadores. Se han producido encuentros con espíritus parecidos a cazadores humanos que dejaban trampas para los incautos o

cazaban manadas desde helicópteros que los sobrevolaban. Cuando los Ancianos Lupus están enfadados, envían a los arrogantes Homínidos (o a los Lupus rebeldes) a la Lobera no sólo para recordarles su naturaleza lupina, sino también con el fin de prepararlos para un mundo que es cada vez más hostil a la población superviviente de lobos de la Tierra.

País del Verano: El País del Verano es en la actualidad poco más que un mito y lleva décadas desvaneciéndose. Las leyendas dicen que este reino es un reflejo del amor puro e incondicional de Gaia hacia Sus hijos. En las viejas historias, dotados héroes y errabundos aspirantes estaban destinados a encontrarlo en momentos cruciales de sus vidas, eran puntos de inflexión elegidos por Gaia en los que podían recibir curación, paz, sabiduría o incluso regalos de poder o revelación espiritual. Cuando los Galliard recitan historias sobre los Reinos Próximos, siempre mencionan el País del Verano de pasada, pues todos los relatos de viajes hasta él son tan antiguos que han pasado a la historia. Quizá deberían agradecer que tales cuentos no se hayan perdido por completo en la memoria.

Pangea: Pangea es un reflejo de la Tierra primitiva que muestra el mundo como fue antes de la civilización, de la historia humana e incluso del Impergium. Es un tiempo en el que los continentes de la Tierra eran uno, una recreación templada con anacronismos y horrores atávicos largamente olvidados. Los Reyes Dinosaurio y los cambiaformas Mokolé reclaman vastos territorios de Pangea, y espíritus que se asemejan a las muchas etapas de los ancestros humanos cazan criaturas que los humanos nunca conocieron. Los Garou que pasan mucho tiempo en este reino se desvinculan de sus vidas anteriores e incluso de sus orígenes genéticos. Algunos comienzan a degenerar en especies más primitivas que pueden haber existido o no, ganando extrañas habilidades que desaparecen cuando abandonan este reino.

Portal de Arcadia: Este reino es una reliquia de una época pretérita. Es un reflejo espiritual del pasado, una emanación de lo feérico en la Umbra Próxima. El paisaje está dividido en los reinos de Primavera y Verano (mantenidos por la Corte Luminosa) y Otoño e Invierno (conquistados por la Corte Oscura). A diferencia del mundo moderno de los changeling, la realidad refleja aquí un tiempo en el que la Buena Gente era mucho más común en la Tierra. Las emanaciones imbuidas con energía féerica representan historias clásicas de los mitos changeling y los cuentos de hadas. De acuerdo a la leyenda, los Pasos que atraviesan este reino serpentearon una vez hasta las puertas del fabuloso reino de Arcadia, pero el camino se perdió hace mucho tiempo. Algunos eruditos insisten en que su destino era una manifestación alternativa de la Luna. Otros argumentan que Arcadia fue sólo un ideal, demasiado trascendental para haber existido jamás, y algunos Fianna borrachos insisten en que han *estado allí*, negando después tales afirmaciones fervientemente. En cierto modo, los espíritus de este lugar sirven como un presagio del futuro: un escalofriante Invierno Sin Fin ha comenzado a avanzar por el reino.

Reino de la Atrocidad: Milenios de sufrimiento han creado el Reino de la Atrocidad, un paisaje de pesadilla donde los espíritus reviven las peores crueldades y horrores de la historia humana. Ningún Garou viene aquí en busca de gloria, sino sólo para aprender del pasado. Las atrocidades humanas pueden ser más brutales o trágicas que los descorazonadores sucesos del Impergium, una época tan horrenda que dejó marcada para siempre la psique de la humanidad con el Delirio. Se dice que el único modo de escapar de este reino es compadecerse de sus víctimas. Una de las formas más duras de aprender de la historia es revivirla en el mundo espiritual con la esperanza de que las lecciones allí impartidas no se repitan nunca en el mundo real.

Reino del Cambio Constante: La energía y la locura surgen en este reino transitorio. Según cuenta una leyenda, la Tejedora ha atrapado el corazón del Kaos en este reino. Cualquier cosa es posible aquí y hay caos por doquier. Cuando los Garou penetran en él, el Reino del Cambio Constante puede ser cualquier paisaje concebible del cosmos, pero periódicamente una parte del mismo se irá transformando en algo vagamente similar. Todos los marcos de referencia acaban por cambiar mientras la manada se encuentra allí. Todos los espíritus del reino son también variantes de Englinos (que pueden suministrar Gnosis a aquéllos que usen los Ritos apropiados), pero muy capaz de defenderse a sí mismos.

Reino Etéreo: El Reino Etéreo abarca los cielos de la Umbra, formando la más amplia extensión de la Umbra Próxima. Poderosos Garou vigilan sus puertas, llamadas Anclajes, protegiendo entradas que acceden hasta el espacio ilimitado de la Umbra Profunda. Los Celestes y los Tótems etéreos (descritos más adelante) manifiestan sus avatares en el Reino Etéreo; en cierto modo, esta dimensión es un microcosmos de la Umbra Profunda. Helios y Luna están entre los Celestes más influyentes, y se manifiestan adoptando múltiples formas y distintos nombres. La cúspide de todo Puente Lunar pasa a través de este Reino.

Reino Legendario: Las manadas que viajen a través de este Reino pueden experimentar las vidas de sus legendarios Ancestros. La mayor parte del paisaje recrea el mundo del Impergium y en él perviven casi todas las tierras natales de los Garou. A pesar de todo, los sucesos dentro de este reino no son exactamente recreaciones históricas: pueden reflejar cuentos alterados a lo largo del tiempo para ajustarse a los ideales del mundo moderno. Pueden incluso contener verdades embarazosas que la historia nunca ha repetido. Los Galliard fortalecen este mundo cuando recitan historias de los héroes legendarios.

Malfeas, el corazón del Wyrm

Malfeas es el desgarrón en el tapiz del universo donde restos desgajados de realidad han sido reformados a imagen y semejanza del Wyrm. Las partes más reconocibles de este Reino son retorcidas parodias del mundo material de todas las épocas, desde páramos inhóspitos a supurantes y tóxicos laberintos industriales. Aquí, los señores de las Perdiciones gobiernan ducados y en un blasfemo templo la mismísima Espiral Negra aguarda a su próximo Danzante. Todo tipo de sirvientes del Wyrm pululan por este reino, desde débiles Perdiciones y desafortunados esclavos mortales a campeones de los Danzantes de la Espiral Negra e Incarnae corruptos. Como corazón del poder espiritual de las legiones del Wyrm, es un lugar que pocos Garou gaianos han visto y del que prácticamente ninguno ha escapado.

Zona Onírica

La Umbra está llena de sorpresas y algunas zonas desafían o trascienden las limitaciones "normales" del mundo espiritual. Incluso los espíritus que moran en los reinos más lejanos de la Umbra Próxima consideran misteriosa la Zona Onírica. Es un mundo de poder inesperado y potente simbolismo que aparece como una gema con múltiples facetas y extraordinaria belleza. Se encuentra en la Periferia, entre la Umbra Próxima y la Umbra Profunda que queda más allá. Cualquier Garou que lo busque se enfrenta a un peligroso viaje a través de los sueños. A diferencia de una Quimara, que está sintonizada con una sola mente, la Zona Onírica está construida a base de arquetipos e imágenes recurrentes que pueblan los sueños de toda la humanidad. La Gnosis y las revelaciones psicológicas pueden significar la diferencia entre la vida, la muerte o el interminable tormento de estar atrapado en una siempre cambiante dimensión ultramundana. Soñadores y viajeros, id con cuidado.

La Membrana

La Membrana separa los reinos relativamente comprensibles de la Umbra Próxima de los enigmas sin fin de la Umbra Profunda. Esta barrera es como la Celosía, sólo que mucho más difícil de cruzar. La forma más sencilla de entrar en la Umbra Profunda es a través de una anomalía espiritual en un Anclaje, que por lo general se encuentran en el Reino Etéreo. Manadas de Ancianos protegen estos portales, igual que los clanes Garou protegen los Túmulos. Estas manadas a menudo convocan a espíritus Ancestro o poderosos Contemplaestrellas cuando necesitan ayuda.

Algunos Contemplaestrellas teorizan que la Umbra Profunda debe ser accesible a través de otros medios diferentes a los Anclajes, como la Zona Onírica, pero la naturaleza impredecible del mundo espiritual hace que repetir estos viajes resulte difícil. Algunos escasos viajeros han encontrado formas de entrar a la Umbra Profunda directamente a través de sueños poderosos y lúcidos, pero esta posibilidad es tan prometedora como peligrosa. Existen historias acerca de *cosas* en el interminable vacío, que observan mientras aguardan una oportunidad para entrar en el reino de la carne. Los magos recuerdan historias acerca de Merodeadores que pierden la razón en lo más recóndito de la Umbra Profunda, inducidos por el caos puro y la necesidad de hacer incursiones en la Tierra para conseguir su energía espiritual. A partir de ahí, las historias se vuelven aún más extrañas. Los tecnomantes poseen documentación sobre alienígenas que atraviesan la Membrana para realizar experimentos sobre criaturas sobrenaturales, desde los intelectuales Grises a una imposible raza de goriloides llamada los Zigg'ralur. Baste decir que, aunque todas las cosas son posibles en la Umbra Próxima, cualquier cosa que la Membrana se ocupe de dejar fuera de nuestra realidad es lo suficientemente enloquecedora como para destruir las mentes de las masas desprevenidas.

La Umbra Profunda

Más allá de la Membrana, en la Umbra Profunda, la presencia de Gaia se hace cada vez menos perceptible. La realidad se quiebra y la navegación se torna progresivamente más complicada. Éste es el hogar de la Tejedora, el Kaos



y el Wyrm, y es un desafío incluso para los más Ancianos Garou. El único santuario confortable es el dominio de Luna mientras viaja por los cielos. Al igual que ocurre con el Reino Astral, los magos están mucho más preparados para tratar con los horrores de este Reino que los hombres lobo.

Como las historias del Árbol del Mundo, los relatos acerca de la Umbra Profunda son contradictorios y han cambiado con el paso del tiempo. No hay dos viajes iguales. Ancianos de los Moradores del Cristal han regresado con historias de barcos navegando por un éter lumínico. Ancianos Señores de la Sombra intimidan a los Cachorros con relatos moralizantes sobre un frío y mortal abismo de la más absoluta negrura donde sólo la intuición puede conducir a una mente atormentada hacia la salvación. Los Contemplaestrellas, como era de esperar, tienen maravillosas historias de constelaciones vivas, luz inteligente, enigmas extradimensionales y un paisaje con más estrellas de las que un Cachorro jamás podría ver en la Tierra. Lo que quiera que busque el viajero será lo que encuentre, si tal es el destino del héroe. Si guía a su manada al interior de su visión de la Umbra Profunda, puede llevarlos al éxtasis y a la iluminación o a terrores que los aniquilen psíquicamente. Los destinos más allá de las estrellas están fuera del alcance de los mayores sueños y pesadillas de un hombre lobo.

Desconexión

Puesto que los Garou son criaturas de carne y espíritu, deben mantener un equilibrio respecto al tiempo que pasan en el mundo físico y el espiritual. Si un hombre lobo pasa demasiado tiempo en un mundo, queda desconectado del otro. Por cada ciclo lunar que se pase en el mundo espiritual (cuando la Luna nueva crece hasta la Luna llena y luego mengua hasta ser nueva otra vez), regresar al mundo físico se vuelve más difícil, aumentando la dificultad en 1. A la inversa, si un Garou permanece en el mundo físico por el mismo período de tiempo, caminar de lado será más difícil, incrementándose la dificultad en 1.

Permanecer en uno u otro mundo por más tiempo es incluso más peligroso. Después de un año y un día en la Penumbra, un cambiaformas comienza a transformase gradualmente en una criatura hecha sólo de espíritu. Esto se complica con el hecho de que cuanto más se aleje del mundo físico un hombre lobo, más complicado resulta medir el tiempo en relación a su transcurso normal en la Tierra. Convertirse en parte permanente de un reino distante resulta muy fácil, especialmente cuando los recuerdos de una vida anterior comienzan a desvanecerse.

Para la gente corriente que se encuentra en la Umbra, como aquéllos a los que se lleva allí con el Don Aferrar el Más Allá, el riesgo de desconexión es mayor. Separados de la realidad, irán olvidando gradualmente sus vidas anteriores. Con el tiempo se vuelven más efiméricos, transformándose al final en criaturas hechas de espíritu. Tales metamorfosis dan como resultado confusas y atormentadas entidades que no poseen habilidades sobrenaturales. En su lugar, se convierten en testigos y víctimas de espíritus más poderosos.

Viaje umbral

Muchos Garou creen que, si buscas algo en el mundo espiritual y estás destinado a encontrarlo, al final lo harás. Los héroes buscan desafíos y los hombres lobo los encuentran en la Umbra. Aunque cualquier senda que siga una manada los guiará hacia *algún lugar* arriesgado, sus probabilidades de éxito y supervivencia aumentarán si los viajeros conocen su camino a través del cosmos. La Umbra puede ser enigmática, pero algunos métodos de navegación umbral son relativamente seguros, al menos en términos del mundo espiritual.

— Las fuerzas de la Tríada son más obvias cuando te encuentras en el mundo espiritual. Si estás buscando una senda hacia un reino del Wyrm, el Kaos o la Tejedora, los Dones que detectan o manipulan estas fuerzas primordiales, como Sentir al Wyrm o Sentir a la Tejedora, pueden significar la diferencia entre un viaje seguro y un inesperado desvío hacia una pesadilla encarnada.

— Los espíritus poseen extensos conocimientos sobre el paisaje espiritual. Habla con ellos. Ya sea negociando, comunicándote con ellos o comandándolos, son poderosos aliados. Todo lo efimérico necesita *algo* a cambio de su ayuda. Los Garou utilizan la palabra *portazgo* para describir las dádivas y favores que pueden motivar a los espíritus. Puede ser algo raro que hayas traído a la Umbra o de un reino lejano, o puede tomar la forma de una búsqueda, un sacrificio, una representación o un acto de homenaje.

— Cuando ciertos espíritus viajan por el mundo espiritual, crean estelas a su paso. Estos rastros son conocidos como *trochas*, y muchos espíritus pueden *percibir las trochas* para detectarlas e interpretarlas. Los Garou tienen su propio arsenal de habilidades para interpretar estas señales y pistas, incluyendo intuiciones a través de su Impulso Primario y habilidad con Enigmas. Por desgracia, estos caminos son temporales; de hecho, pueden desaparecer mientras un Garou los sigue. Cuando una manada pierde el rastro, puede necesitar sobornar a otro espíritu que posea el Encantamiento Sentir Trochas para que los ayude.

— Las analogías son poderosas en el mundo espiritual. Un Garou que busque algo distante en la Umbra Profunda debería seguir las cosas similares que pueda ver y experimentar en torno a él. Si buscas un reino de oscuridad, persigue las sombras. Si estás buscando un reino de la Tejedora, intérnate en las telarañas. Si quieres alcanzar los cielos, comienza a trepar por algo. Estos métodos no siempre conducen a un camino directo, pero a veces un viaje que implica descender un millar de millas comienza con un paso desde el borde de un acantilado.

— Algunos Reinos están conectados por puertas espirituales. Los Garou que tengan la suerte de encontrarlas pueden pasar directamente a través de un portal/puerta/esfínter/compartimento estanco/válvula de un reino a otro. Por desgracia, antes de atravesar una puerta espiritual los Garou deben tratar con los guardianes de la misma. Los Anclajes son el ejemplo más obvio de puertas espirituales, pues llevan desde la Umbra Próxima a la Umbra Profunda (ver pág. 318). Sin embargo, en ese caso, el guardián de la puerta puede ser un Anciano Garou o un espíritu Ancestro.

Abundan los rumores sobre formas más exóticas de viaje umbral:

—Los Moradores del Cristal cuentan historias de épicos viajes a través de las telarañas de la Tejedora, lo que refuerza la idea de que éstas son el armazón de toda la Umbra.

— Los Señores de la Sombra y los Uktena susurran acerca de túneles que los agentes del Wyrm han excavado y perforado por toda la creación para que ejércitos espirituales puedan desplazarse sin ser vistos.

— Los Garras Rojas cuentan una y otra vez leyendas de persecuciones en pos de un espíritu del Kaos que acaban cuando éste desaparece de improviso o reaparece de nuevo… o cuando se dan cuenta de que los ha guiado en una alegre carrera hasta un lugar peligroso.

—Un Galliard puede descorrer una cortina de terciopelo y encontrarse entre bastidores en el teatro de la realidad.

— Un Ragabash podría ir a beber con un hombre coyote y acabar viajando en un misterioso Tren Fantasma.

— Un Caminante Silencioso podría rastrear a un fantasma hasta un atajo que atraviese el Inframundo...

Y así una y otra vez. El Cielo ya no supone un límite, especialmente en reinos que carecen del mismo.

Cuando se viaja por la Penumbra, los hombres lobo se mueven de forma normal. Caminar y correr son las formas más sencillas de viajar, pero dado que el Delirio y el Velo ya no suponen ninguna preocupación al estar alejados de los ojos vigilantes de la humanidad, hay otras alternativas. Algunos Dones y algunos Fetiches y Amuletos prestados temporalmente por los espíritus permiten volar. Algunos viajeros particularmente heroicos pueden encontrar que su habilidad de correr y saltar roza lo superheroico, sobre todo si un reino tiene una gravedad baja. Algunos espíritus pueden incluso cargar con los Garou en la Penumbra. Una vez que ese paisaje ha quedado atrás, las distancias se tornan menos predecibles y rígidas. No hay mapas, hitos ni direcciones.

Seguir una senda segura es más fácil cuando un Garou encuentra un Paso, Senda Lunar o algo similar, como un río, una fina hebra de telaraña que se extiende hacia los cielos, un arco iris o incluso un rayo de luz. En ausencia de estas sendas, muchos hombres lobo simplemente meditan acerca de su destino y se dejan guiar por su instinto. El tiempo durante los viajes transcurre sin aparente orden ni concierto, aunque pueden corresponder a conceptos cuantificables como las fases de la Luna, las estrofas de un poema, la duración de un ritual, el cambio de una estación, o incluso la cantidad de tiempo que se tarda en recitar el diálogo de una película. En términos de juego, la duración de un viaje queda enteramente a discreción del Narrador. Deja que la historia sea tu guía.

Sustento

Dado que los Garou pueden estar viajando por el mundo espiritual durante horas, días, semanas o incluso la duración de un poema épico, los Cachorros que nunca han realizado estos viajes no pueden evitar preguntarse: ¿Qué comes mientras estás en la Umbra? Los lugares naturales donde el Kaos es fuerte tienen abundantes suministros de espíritus que parecen plantas y animales de la Tierra, pero no todos ellos proporcionan sustento. Por supuesto, los Reinos Próximos que emulan variaciones del mundo natural, como la Lobera o Pangea, ofrecen oportunidades de cazar, cultivar y matar, pero los reinos hostiles pueden ofrecer lo opuesto. No esperes una pausa para el té cuando estás siendo torturado en un río de plata fundida.

El método más sencillo y seguro de sustento implica gastar la propia Gnosis. Un Garou que no haya encontrado una forma de comer o beber algo que parezca comida o bebida, o un sucedáneo artificial, puede sobrevivir fácilmente durante el equivalente a un día por punto de Gnosis. Si eso no es suficiente, existen espíritus del Kaos que son reservas de Gnosis, como los Englinos y otros seres efiméricos invocados con los Ritos y Dones apropiados. La desesperación a veces lleva a los Garou a tratar de conseguir Gnosis de otros espíritus, pero esto puede tener resultados inesperados. Por ejemplo, si tratas de succionar la fuerza vital de un soldado de asalto en la Cicatriz, puedes descubrir que el espíritu es una carcasa vacía.

Cuando ninguna de estas opciones está disponible, la muerte por inanición tarda más o menos el mismo tiempo en producirse que en la Tierra (cuando el tiempo es un factor): unas cuatro semanas o un ciclo lunar. Sin embargo, la inanición en la Umbra no lleva a la muerte en su sentido estricto: un cambiaformas se "disipará" y "reformará" en un lugar donde la creación sea posible. Es una forma horrible de viajar, usando lo que los *nerds* informáticos de los Moradores del Cristal llaman "el teletransporte del hombre muerto". El hombre lobo despierta con un hambre atroz en un localización completamente diferente y con tendencia a enfurecerse (o entrar en Frenesí) cuando se alimente del primer espíritu que vea.

Por supuesto, algunas manadas tratan de llevar comida propia o empaquetar un almuerzo. Es algo fiable, pero sin duda no es la única opción. Una comida hecha con cartón por un Roehuesos con el Don Cocinar no puede competir con las delicias epicúreas disponibles en las variaciones sin límites de la realidad. Algunos banquetes no se asemejan a nada que se pueda encontrar en la Tierra.

Viajes más lejanos: Trochas de luz lunar

Para aventurarse más profundamente en la Umbra, particularmente más allá de los Reinos Próximos, un hombre lobo necesita una *trocha de luz lunar*: una Senda Lunar o un Puente Lunar. Los viajes a través de Puentes Lunares suelen comenzar en un Túmulo, en un artefacto llamado piedra del camino. La seguridad de la manada se incrementa si se abre con los ritos adecuados. Al viajar por Sendas Lunares se pueden evitar por completo los Túmulos de la Tierra: pueden ir prácticamente a cualquier lugar. Nada impide que una manada tropiece (o vuele, o caiga o nade de forma etérea) con una trocha de luz lunar en mitad de su viaje.

Ya sea una Senda o un Puente, estas rutas son más seguras durante la Luna llena, dado que están protegidas y patrulladas por espíritus llamados Lúnulas. Sin embargo, las Lúnulas son muy parecidas a los hombres lobo durante la Luna llena: pueden ser volubles e iracundas, y son cierta-

mente impredecibles. Si un viajero se atreve a salirse de la senda, lo hace por su cuenta y riesgo. Las Lúnulas pueden escoger ignorar, atacar, o incluso gastar bromas maliciosas al viajero, según su capricho y la fase lunar.

Aunque estas trochas están formadas por luz lunar, su apariencia puede variar ampliamente. Durante la Luna nueva, la senda puede ser poco más que un único rayo de luz. Bajo la Luna llena, puede ser un tubo perfectamente formado que transporte a la manada a través del tiempo y el espacio a gran velocidad, una resbaladiza pendiente de un blanco nacarado, una nube de polvo lunar que ondea como la arena del desierto en el viento o ninguna de ellas, habiendo asumido una forma aún más extraña.

En cualquiera de sus formas, una trocha de luz lunar está formada de efimeria y por supuesto puede ser rasgada y desgarrada por las garras de criaturas sobrenaturales. Sólo recuerda mantener brazos y piernas dentro del Puente Lunar todo el tiempo. Nadie canta las historias de aquellos Garou que fueron tan estúpidos como para rasgar la sustancia de un Puente Lunar, ya que, presumiblemente, alguien que insultase tan gravemente a Luna sería visto por última vez en el mundo espiritual para nunca regresar.

Gaia

Como se podría esperar, los Garou son un poco parciales cuando hablan acerca de Gaia. Viven y mueren en una campaña interminable para sanarla y protegerla, por lo que para ellos Ella es algo más que una referencia en un libro de mitología. Los Garou la llaman diosa, pero eso no La describe adecuadamente. De hecho, muchos aseguran que Ella es más que un Celeste, aunque ése sea Su aspecto más comprensible. Algunos Theurge afirman incluso que la Tierra en sí misma es un tipo de Celeste, un fragmento de la creación limitado por lo que los humanos pueden ver, entender y experimentar. Los Theurge y Galliard van más allá, ya que son proclives a declamar poéticas y trascendentales rapsodias afirmando que Su verdadera forma es mayor que la Tríada, que es, en última instancia, inefable. Para la mayoría de los Garou este punto es muy discutible. Gaia los rodea, compuesta por la esencia viva de la creación. Luchar por Gaia en el mundo real es mucho más comprensible que cualquier racionalización cósmica.

La Tríada

Tres fuerzas conforman toda la creación. Están personificadas en la misteriosa Tríada: los hombres lobo las conocen como el Wyrm, la Tejedora y el Kaos. Según los Garou, esta trinidad da forma y controla colectivamente la creación, aun cuando cada una de estas tres fuerzas cósmicas actúa en contra de las otras. Esta visión puede parecer algo simplista, pero el cosmos funciona de forma misteriosa. Las criaturas sobrenaturales actúan según su libre albedrío, limitado por sus hambres bestiales y sus pecaminosos deseos. Pero, desde un punto de vista espiritual, prácticamente cada monstruo y entidad paranormal del mundo puede ser vista como un esbirro, agente o colaborador inconsciente de una de estas tres fuerzas.

Los espiritualistas adoran establecer analogías para las tres fuerzas de la Tríada. A pesar de ello, ningún conjunto de referentes las define unívocamente. Son conocidas como las fuerzas del caos, el orden y el equilibrio; creación, crecimiento y destrucción; potencial, generación y decadencia; estancamiento, dinamismo y entropía; incluso los aspectos de la fértil doncella, la sabia madre y la decrépita anciana representan a la Tríada. De cualquiera de estas tres palabras proviene una multitud de filosofías, pero para los Garou son más que meros conceptos. Entidades sobrenaturales de diferentes filosofías, Tribus, Tradiciones y cultos discuten acerca de los detalles de la Tríada, pero la mayoría de los intentos por definirla en términos de filosofía moral, o de bien y mal, fracasan inevitablemente. Los mayores campeones de Gaia, los Garou, luchan por sobrevivir en un cosmos hostil donde están perpetuamente rodeados por los conflictos de la Tríada. Darle más nombres para definirla es un desesperado intento por lidiar con ese conflicto.

Las teorías mantienen que las tres personificaciones de la Tríada son más proclives a asumir sus "verdaderas formas" en la Umbra Profunda, pero no hay dos testimonios iguales sobre estos avatares. La creencia que prevalece es que son tan primitivos y trascendentes que ningún viajero puede alcanzar a contemplarlos. En su lugar, los iluminados y los malditos sólo pueden observar un aspecto del Wyrm, la Tejedora o el Kaos al mismo tiempo. Cualquiera de esos avistamientos es claramente una manifestación del total. Si una manada afirma haber visto al Wyrm como un titánico dragón en las estrellas, incluso si fuese concebible matarlo, esa manifestación es sólo un pequeño fragmento del Wyrm. Mata una cabeza de la hidra y otra aparecerá. Las criaturas inteligentes razonan que cada miembro de la Tríada es realmente la suma colectiva de todos los espíritus que la representan. Siendo una fuerza cósmica y primitiva que no puede ser erradicada por nada menor que el Apocalipsis, esa definición práctica es tan buena como cualquier otra.

Formas de la Tríada

Aunque la Tríada es la personificación de tres fuerzas cósmicas primarias, nunca se manifiesta realmente como entidades completas. Nunca le darás la mano al Wyrm, sólo conocerás a uno de sus insidiosos representantes locales. Debido a que estas fuerzas primarias son casi omnipresentes y se combinan para crear la totalidad de la Teluria, ninguna criatura natural o sobrenatural podrá verlas jamás en sus verdaderas formas. En su lugar, los hombres lobo y otros cambiaformas ven sus diferentes avatares, fragmentos o reflejos de éstos en el mundo espiritual.

En el mundo físico su presencia es incluso más difícil de detectar. Puedes percibir patrones que sugieran la presencia de sus agentes, pero en el mejor de los casos será sólo una conjetura. Los Garou únicamente pueden probar que han sentido a una parte de la Tríada mediante habilidades espirituales, como el Don Sentir al Wyrm. En la Penumbra, el Garou interactúa con ellos a través de una legión de espíritus menores que representan los deseos de la Tríada. Cuanto más se adentre en las profundidades de la Umbra, más poderosas serán estas manifestaciones.



Sentir a la Tríada

Cuando un Garou siente a una parte de la Tríada, la impresión puede ser cualquier cosa desde un vago instinto hasta una impresión sensorial específica. Los médiums psíquicos y espirituales a veces experimentan sucesos en el extremo más críptico de esas escalas. La presencia de un espíritu activo en el mundo real podría manifestarse como un escalofrío bajando por la columna, piel de gallina o un vago presentimiento, pero los cambiaformas perciben impresiones más intensas. Después de todo, son criaturas de carne y espíritu. No sólo sienten simpatía (o antipatía) hacia cada parte de la Tríada, sino que pueden identificarla como lo que realmente es. Aquí recogemos algunas impresiones sensoriales típicas que pueden experimentarse usando Dones como Sentir al Wyrm.

Kaos: Ozono, euforia, flores, una brisa imperceptible, la calma tras la tempestad, el sonido de las olas al batir las rocas, el olor de un océano primitivo, la anticipación de posibilidades sin fin.

Tejedora: Patrones de sonidos, el olor de productos de limpieza o desinfectantes, un breve roce de telaraña o un hilo de seda, un regusto metálico, una súbita falta de energía, luces parpadeantes, alarmas y sirenas.

Wyrm: Hedor, decadencia, putrefacción, pavor, el sabor de la carne de un animal que murió de miedo, una ola de depresión, desesperanza, punzadas de dolor, sombras que se alargan.

Lejos del mundo físico, los fogonazos de sinestesia son más comunes, sustituyendo una impresión sensorial por otra. Cuando los Dones sensoriales son insuficientes o están inactivos, esa información puede ser increíblemente confusa. “Oler” el color azul o “saborear” el ozono puede percibirse como un episodio psicodélico o un ataque de locura, pero alerta al Garou de que algo poderoso está ocurriendo. En lo profundo de la Umbra, una impresión sensorial normalmente provocada por cualquier parte de la Tríada puede ser percibida por un sentido totalmente inusual o inapropiado. Considera el dolor y el éxtasis, el arrepentimiento y el triunfo, la nostalgia y la realización, como partes de ese espectro.

Por supuesto, dado que la apariencia de un espíritu es lo que produce una impresión más inmediata y que el mundo espiritual sobresale mostrando las facetas de la realidad como lo que realmente son, los Garou que se encuentren con un espíritu por primera vez podrían tratar de identificarlo basándose sólo en lo que parece. Los viajeros veteranos desarrollan destrezas y habilidades para interpretar esas impresiones.

Basándose en las descripciones de las habilidades y en la situación, los Narradores podrán requerir tiradas de Percepción + Alerta, Percepción + Ocultismo o incluso directamente tiradas de Gnosis. Alerta funciona mejor con lo obvio o físico. Ocultismo funciona mejor con lo imperceptible, escondido y metafísico. Gnosis sirve como una medida de iluminación y empatía espiritual. Un Don sensorial tiende a evitar todas estas interpretaciones y conduce a una respuesta directa. Si algo porta la corrupción del Wyrm, el Don Sentir al Wyrm lo identifica sin duda alguna, justificando la necesidad de darle caza donde more y críe.

El Kaos

La creación comienza con el Kaos, el principal agente de cambio en el cosmos. De hecho, el Kaos es más que caos: es un proceso perpetuo de transmutación. El Kaos impulsa la evolución y la adaptación, de forma que infinitas variaciones del proceso creativo tienen como resultado el progreso de las cosas vivas. El Kaos es la encarnación de la posibilidad y la oportunidad aleatoria, y es el responsable de todo desde esperanzas y sueños hasta el miedo de que todo lo que poseamos se pierda en una repentina catástrofe. Es liberador y aterrador por igual.

Las caprichosas acciones de sus espíritus pueden atribuirse a un destino deliberado, una coincidencia sin sentido o simple y puro azar, pero ningún patrón puede describir el Kaos por completo y ningún ritual puede predecir sus acciones con exactitud. Todos los seres vivos, desde amebas y hormigas a antílopes y ballenas árticas, contienen un fragmento del Kaos. Invocamos su esencia cada vez que proclamamos "mientras hay vida, hay esperanza". El Kaos es el origen de las revelaciones; es el ímpetu de cada chispa de creatividad y, sin embargo, también habita más allá de los ilimitados horizontes de la locura. Algunos Garou insisten ciegamente que Gaia misma proviene del Kaos, pues nunca podría haber existido sin él. Nada podría.

El Kaos es un todo en sí mismo, pero sin la Tejedora perdería la vasta multitud de manifestaciones que genera. Muchas de sus creaciones regresan a su forja primitiva en el mismo momento de su creación. La Tejedora les permite persistir en el tiempo, pues el tiempo, como diría Douglas Adams: «impide que todo ocurra a la vez». Métete esto en la cabeza: ser todo en todo momento es tan indefinible e indefinido como existir sin forma o sustancia alguna. Ese camino conduce la locura.

De los tres aspectos de la Tríada, el Kaos es de forma incuestionable el menos personificado. La mutabilidad excluye cualquier "forma verdadera", por lo que el Kaos es locura informe. Por supuesto, el Wyrm es entonces esencial para el Kaos, pues destruye las más débiles y menos plausibles creaciones que pululan por las redes de la Tejedora, devolviendo su efimeria esencial a las forjas de la creación. Así, el proceso creativo completa su ciclo.

En la Umbra Profunda, el Kaos podría ser sin duda, aunque de forma indemostrable, el aspecto más poderoso de la Tríada. Desligado de las leyes de Gaia, él/ella/ello/todo es casi tan poderoso como la propia Gaia. Por fortuna para la creación, el Kaos nunca es tan poderoso como para superar el límite que separa la Umbra Próxima de las aterradoras y alienígenas posibilidades de la Umbra Profunda. En contraste, el Kaos en el mundo físico es el aspecto más débil de la Tríada.

Afortunadamente, aún quedan algunos lugares dispersos de pura energía del Kaos en el mundo físico. Están contenidos en el interior de Túmulos que los Garou y su prole luchan por proteger sin descanso. El Kaos sólo es verdaderamente inexpugnable en los rincones más remotos de la Umbra Profunda. Más allá de la Membrana que rodea la Umbra Próxima, el mero contacto con el Kaos puro hace que cualquier enemigo se descomponga en un protoplasma primigenio.

El Kaos sirve como símbolo de la interminable lucha de los Garou por impedir un inevitable Apocalipsis. En sus reinos abunda la vida, y en un mundo que surge del Kaos todo puede ocurrir. El Kaos es la encarnación de la esperanza, la promesa de cambio en un mundo retorcido de maléfica materia y aniquilación entrópica. Aunque los Garou nunca pueden anticipar la ayuda directa de las fuerzas del Kaos, se trata sin duda de un poderoso aliado.

Formas del Kaos

Los espíritus del Kaos están llenos de energía y potencial. Dado que el Kaos se asocia habitualmente con la naturaleza, muchos de estos espíritus aparecen como fuerzas naturales, pero con un brillo y vitalidad rara vez vistos en el mundo natural. Animados haces de luz solar, energía que ondula como el agua o esencias efiméricas sólo detectables como el aroma del *petricor* tras la tormenta. Los espíritus del Kaos personifican la energía creadora de vida. Como fuerzas caóticas, pueden aparecer sujetas a un cambio contínuo, realizando ciclos de imposibles formas geométricas que generan las caras de miles de desconocidos o como pulsantes jirones multicolores de energía informe. Ya sean fácilmente identificables como el espíritu animal de un venado o tan imposibles como el aroma del color azul, los espíritus del Kaos se hacen más reconocibles cuanto más lejos se viaje de lo que pretende ser la lógica y la razón de la Tierra.

La Tejedora

Las ambiciones sin límite del Kaos al final han de dar paso al crecimiento ordenado. Con unas pocas hebras, la Tejedora ancló el turbulento vórtice de creación del Kaos y seleccionó de forma natural las creaciones más prometedoras para que perdurasen, salvándolas así de regresar al vórtice de interminable creación del Kaos. El caos sin fin fue estructurado y dotado de forma. Los patrones se concretaron a partir de esas simples líneas y hebras, mientras la Tejedora comenzaba a construir la estructura fundamental del universo: la Urdimbre. Dondequiera que hubiese forma, podría haber crecimiento y progreso. La infinidad inconstante rendida a la eternidad duradera.

Entonces, el Wyrm comenzó a podar las formas y estructuras de la Tejedora. En los perfectos patrones de la Tejedora comenzaron a aparecer imperfecciones. Algunos dicen que era necesario para que no pudiesen inhibir los incesantes actos de creación del Kaos. La Tejedora nos ha dado tiempo y distancia pero, cuando actúa sin contención, también amenaza con traer estancamiento y conformismo. En tiempos legendarios, el Wyrm trató de actuar como una fuerza de equilibrio entre el Kaos y la Tejedora. Para los Garou, actuaron como una verdadera trinidad de caos, creación y destrucción. Este equilibrio podría haber durado para siempre, pero la Tejedora encontró una forma de romperlo.

A pesar de la épica ambición de la propia Tejedora, sus telarañas no podían contenerlo todo. Partes de la creación seguían patrones bajo principios absolutos de tiempo y distancia, pero el orden de la Tejedora no podía resonar por todo el infinito. La materia cuantificable compuso la estructura del mundo físico, pero la efimeria del mundo espiritual no se ajustó por completo a la Urdimbre. Viéndose comprometida, la Tejedora erigió una barrera calcificada entre los reinos de la carne y el espíritu. La presencia del Kaos en todas las cosas vivas permitía cierta aleatoriedad en el mundo físico, junto con la presencia de la magia, pero conforme los mundos de la materia y el espíritu se separaban, el orden comenzó a dominar el mundo físico. La evolución de los primeros seres sensibles contribuyó a ese proceso: percibían un mundo ordenado con consistencia y patrones. Con el tiempo, estos seres sensibles se volvieron más inteligentes y avanzados, y el mundo real de la humanidad se consolidó.

Los Garou especulan sin fin acerca del papel de la Tejedora en todo esto. No hay dos explicaciones iguales. Una versión mantiene que, cuando la Tejedora respondió a la energía desatada del Kaos intentando calcificar toda la creación, eso la enloqueció. Mientras trataba precipitadamente de atar al Wyrm a la Urdimbre, nunca consideró las consecuencias cosmológicas de sus acciones.

Otra leyenda asegura que la Tejedora fue mucho más calculadora: cuando intentó definir toda la realidad para ajustarla a las leyes de la causalidad, la previsibilidad y el orden, vio al Wyrm como el único obstáculo a sus ambiciones. Algunos sabios afirman que mediante sus maquinaciones atrapó al Wyrm en la Urdimbre, dejándole como única opción arremeter para evitar la constricción y la calcificación.

Los Moradores del Cristal postulan un punto de vista más compasivo. La destrucción y la malicia del Wyrm eran una amenaza innegable, dicen, y la Tejedora no tuvo otra opción que confinarlo como un acto de defensa propia. Ella dedujo que habría un futuro en el que el Wyrm trataría de destruirlo todo. Prepararse para esa eventualidad fue un prudente acto de precaución.

La mayoría de esos Garou están de acuerdo en que el desarrollo de la inteligencia tiene su origen en la Tejedora. A medida que la civilización y la ciencia humanas han ido avanzando, el mundo físico se ha vuelto más estructurado y limitado. El poder de la magia se ha marchitado desde la furiosa deflagración inicial hasta convertirse en un leve destello en la oscuridad. La tecnología humana ha avanzado más en el último siglo que en la totalidad de la historia humana y, en consecuencia, la Tejedora es ahora mucho más poderosa de lo que debiera. Si es esto lo que la ha enloquecido o si es un producto de su locura es irrelevante: éste es el mundo en el que los Garou deben vivir y morir. El antiguo equilibrio de orden y caos ha dejado paso a la decadencia y el estancamiento. Las profecías dicen que el Apocalipsis es inevitable, pero muchos creen que la creación no se desvanecerá definitivamente a causa de la destrucción del Wyrm. Si alguna vez la Enloquecida Tejedora termina de hilar su telaraña cósmica, toda la Teluria quedará atada en sus rígidas, inmutables e inmóviles hebras.

Formas de la Tejedora

Cuando los Garou cuentan historias de espíritus de la Tejedora, suelen hablar de arañas. Después de todo, la Enloquecida Tejedora es conocida por sus telarañas, pero ni siquiera ella es totalmente predecible. Después de todo, puede dar forma y sustancia a las ilimitadas posibilidades del Kaos. Los viajeros cuentan historias de estrambóticas creaciones: enloquecidas orugas y gusanos hilando interminablemente sus pegajosos hilos de seda, monstruosidades tentaculares coordinando cuidadosamente las elaboradas y terpsicóricas acciones de su miríada de extremidades; cucarachas y otros insectos siniestros parloteando mensajes en morse que fuerzan a la efimeria que los rodea a seguir el ritmo de sus órdenes insectiles; una única y parpadeante luz que repite patrones matemáticos que hipnotizan a sus esbirros para que realicen idealizados planes. Incluso cuando la Umbra es ordenada y esquemática, la Tejedora está aún lo suficientemente desequilibrada para atrapar a los viajeros con creaciones demenciales que nunca hayan encontrado o incluso con las que jamás hayan osado soñar.

El Wyrm

En un tiempo legendario antes del amanecer de la historia humana, el Wyrm era un restaurador del equilibrio que llevaba la armonía donde no la había. El Wyrm se aseguraba de que ni el Kaos ni la Tejedora dominasen por completo la realidad. Al habitar entre el Kaos debajo y la Urdimbre encima, el Wyrm únicamente destruía discriminadamente, actuando como un mediador vital en el proceso creativo. Fuera cual fuese la razón para su pérdida de equilibrio, el Wyrm quedó atrapado en la Urdimbre y, en su desesperación, se fragmentó en tres mentes sintientes y enloqueció, como una bestia tricéfala a la entrada de un inframundo malfeano.

El Wyrm se convirtió en un heraldo del Apocalipsis y engendró criaturas con un nuevo arsenal de armas para buscar y destruir: decadencia, entropía y corrupción. Como no puede destruir con honor o consciencia, debe corromper desde el interior. Cuando no puede asesinar al fuerte mediante la fuerza bruta, debe buscar víctimas más débiles que sucumban al odio, la envidia o la lujuria. Donde no puede golpear abiertamente, debe actuar sin ser visto: las víctimas que son fuertes de mente o cuerpo pueden ser débiles espiritualmente. La fe se desvanece en este mundo de sombras y las instituciones que preservan y nutren el espíritu están muriendo, siendo reemplazadas por la burda gula y la codicia materiales. Como los dioses del *Prometeo* de Longfellow, el Wyrm primero hace enloquecer a quienes va a destruir. Una mente insobornable puede ser hecha añicos.

El Wyrm ha encontrado criaturas sensibles lo suficientemente débiles como para rendirse a la tentación. Ahora comanda una legión de espíritus maléficos preparados para poseer y explotar a su ejército de condenados. Esta estrategia parece funcionar, pues su número es tan vasto que requiere tres cabezas de una impía hidra para comandarlos: la Bestia-de-la-Guerra emplea actos de brutal salvajismo y violencia, el Devorador-de-Almas se sacia y se abotarga mientras se alimenta de la inmundicia del mundo, y el Wyrm Profanador

se regocija con el sufrimiento de las mentes y las almas. Cada miembro de esta trinidad dirige una legión de espíritus con su propia jerarquía, que incluye un panteón de Impulsos que atienden los pecados y deseos destructivos de la humanidad.

Los Garou y otros viajeros espirituales han encontrado reinos enteros conquistados por los aspectos del Wyrm. La destrucción sin miramientos ha dejado estos lugares desprovistos de cualquier indicio de la influencia, gracia o presencia de Gaia. Quienes los habitan han sido esclavizados, castigados, alterados o convertidos en víctimas de malvadas Perdiciones e Incarnae. Si las profecías son ciertas, el Wyrm triunfará inevitablemente en un Apocalipsis final. Toda la creación será rehecha a imagen de uno de estos reinos o será absoluta y completamente destruida. Cada lucha, cada batalla, cada guerra que los Garou libran contra el Wyrm trata de evitar ese horrible desenlace. Cada respiro se paga con la carne y la sangre de los protectores de Gaia. Los Garou matan al Wyrm allá donde more y críe. Las alternativas son la corrupción, la aniquilación y el olvido.

Formas del Wyrm

Muchos espíritus del Wyrm son maestros del engaño y la mentira en el mundo físico, adoptando formas falsas para inducir a sus víctimas a actos pecaminosos y desesperados. Por supuesto, los humanos tienen suficiente instinto de supervivencia como para temer o desconfiar de las personas o lugares que actúan como huéspedes de estos espíritus. “Era un hombre muy reservado, agente. Se lo guardaba todo para sí”. La visión del Wyrm en su verdadero y espantoso aspecto es suficiente para abrumar la mente humana con la locura del Delirio.

En la Umbra estos engaños son menos importantes. Los espíritus del Wyrm se muestran corruptos, insanos, insalubres, viles o dementes. Como amalgamas de todo lo que es antitético a la energía creadora del Kaos, pueden ser tóxicos, radioactivos, primitivos, enfermizos, abotargados, tentaculares, pecaminosos, grotescamente monstruosos o patéticos. Como descendientes de horrores criados en la desesperación, articulados por un elaborado desfile de adjetivos lovecraftianos, pueden transformar cualquier objeto en la personificación de la locura y el horror salvaje.

Delirios de los condenados

Mientras que los Garou saben de manera incuestionable que el Wyrm aprovecha el mal en el mundo, los enemigos de la Nación Garou se niegan a ver la creación en tales términos de blanco y negro. Muchos son tan débiles de voluntad que justifican acciones censurables con una multitud de razonamientos. Puede que sepan que lo que hacen no está bien, pero su letanía de mentiras es interminable: “Sólo estoy tratando de sobrevivir”, “no es culpa mía”, “me habéis obligado a hacerlo”, “puedo arreglarlo después”, “se lo merecían”, “mejor ellos que yo”, “no pretendía hacerlo”, “sólo necesito una dosis más”, etc. Casi nunca se ven a sí mismos como villanos. En su lugar, son víctimas que tratan de encontrar la salida a una mala situación temporal. Cuando sus instintos más básicos los superan, es fácil descargarse de responsabilidad insistiendo en que están indefensos ante fuerzas superiores.

Si una mente atormentada no puede reconciliarse con las cosas horribles que ha hecho, es inevitable un lento descenso hacia la locura, que lleva a la víctima a actos cada vez mayores de aniquilación, consunción, perversión y victimización. Algunos ocultistas se apresuran a apuntar que decir “el Wyrm es el mal” es muy fácil. Depende de la fe ciega en la habilidad de cada uno para discernir entre el bien y el mal, o al menos de lidiar con situaciones moralmente cuestionables. Muy a menudo, una mala elección es todo lo que se necesita para asegurar la inevitable victoria de los atormentados siervos del Wyrm.

Las tres cabezas de la Hidra

Cuando el Wyrm perdió todo sentido del equilibrio en el cosmos, se fragmentó en su propia trinidad: el Wyrm Triádico. El nombre se refiere a las tres cabezas más poderosas de esta hidra, la primera transformación que perduró en la locura que siguió a su encarcelamiento. Esta hidra es una parodia de la Tríada, una perversión del cosmos. Atormentado y enloquecido, el Wyrm revive y recrea repetidamente sucesos en su miríada de mentes, tratando desesperadamente de entender qué salió mal en el cosmos. Por suerte para toda la creación, cada una de las facetas del Wyrm Triádico promueve sus propios propósitos y conspiraciones, dirigiendo un ejército independiente de Impulsos y esbirros. Si alguna vez los tres volvieran a unirse, es posible que el Wyrm pudiera tener la espantosa fuerza que necesita para engullir a Gaia por completo. En cambio, cada cabeza de la hidra tiene su propia identidad y perversas motivaciones.

La **Bestia-de-la-Guerra** podría ser tan desenfrenada como el Kaos si no fuera por las redes de la Tejedora. La alimenta una rabia sin límites y la guían impulsos destructivos. Sus agentes varían desde autodestructivas tropas de asalto que se lanzan en desorden a la batalla hasta corpulentos brutos que se deleitan abrumando y aniquilando a sus víctimas. Al actuar a través de los humanos, la Bestia-de-la-Guerra puede hacer que una sana competición degenere en un conflicto brutal que culmine con una sed de sangre que no haga distinción entre amigo y enemigo. Para los vampiros es la Bestia que hace jirones sus últimos fragmentos de humanidad. Para los Garou es la liberadora Rabia sin la mitigadora sabiduría de la Gnosis. La Camada de Fenris llama a esta entidad la Serpiente de Midgard, pero muchos ocultistas la conocen como el Wyrm de la Calamidad o el Wyrm de la Destrucción.

El **Devorador-de-Almas** es una parodia de la necesidad de la Enloquecida Tejedora de contener todo dentro de su influencia: siente el impulso irracional de devorar toda la creación en un desesperado intento de destruir un cosmos inherentemente roto. Una vez el Wyrm perdió todo sentido del equilibrio, su dolor fue como un vacío sin límite que nada podría llenar nunca, no importa cuánto consumiese. El Devorador-de-Almas es más que el vacío de un adicto o la sed de sangre de un vampiro. Sus agentes están versados en los pecados de la avaricia y la lujuria. Estos defectos pueden manifestarse como preocupaciones obsesivas o como el impulso de reclamar un estatus social inmerecido. Algunos

de sus agentes han rendido toda su fuerza de voluntad, otros son tan simples como asesinos en serie que acechan lo que estúpidamente creen que les hará sentirse realizados. El odio del Devorador-de-Almas se ulcera de forma tan virulenta como una enfermedad que inexorablemente hace estragos en la carne infectada y erosiona la turbada cordura. Doctos maestros del conocimiento pueden identificar a sus muchos sirvientes espirituales y a veces se refieren a ellos como agentes del Wyrm de la Consunción.

El **Wyrm Profanador** es una manifestación de todo impulso e instinto corruptor existente. En cierto modo, actúa como una parodia del propio Wyrm. La percepción del Profanador se centra en el aspecto más aterrador de la Gnosis: la habilidad de ver las mayores debilidades de la víctima para poder explotarlas. El Profanador conquista tentando a su presa para que sucumba a sus instintos más básicos y lleva al profanado a correr riesgos innecesarios. Sus víctimas caminan por una sombría senda desde la elección personal a la propia aniquilación. Algunos Uktena y Señores de la Sombra afirman que la primera víctima del Profanador fue él mismo. Dicen que ahora está gobernado por su propio autodesprecio, creyendo estúpidamente que, si lo profana todo, recuperará el control y restablecerá el equilibrio.

El Wyrm Profanador seduce insidiosa y silenciosamente a sus víctimas desde dentro, susurrando tentaciones que llevan voluntariamente a su presa hasta sus fauces. Es la serpiente en el Jardín del Edén, la estúpida ambición de un ángel caído, la *hubris* de un mago que invoca un poder mayor del que puede controlar o la arrogancia de un hombre lobo que piensa que puede dominar las mismas fuerzas espirituales que lo condenarán inevitablemente a la perdición. Cuando la ahora extinta Tribu de los Aulladores Blancos pensó que podría internarse en las profundidades del Laberinto de la Espiral en su búsqueda de sabiduría prohibida, fueron guiados por el susurro del inconquistable Profanador, el Wyrm de la Violación.

La jerarquía de los espíritus

En el mundo que conocemos existe una cadena alimentaria, un orden piramidal, una jerarquía de cosas vivas que permite al fuerte alimentarse del débil. El mundo espiritual funciona de la misma forma pero a una escala mayor y cósmica. La palabra “espíritu” puede describir cualquier cosa desde la más lastimosa, inconsciente y efímera entidad enraizada en la inmundicia hasta la impresionante grandeza de un dios del siglo XXI que personifique el poder de una estrella, planeta o época.

Theurge y Galliard por igual luchan por encontrar palabras que definan a estos espíritus, pero con el transcurso de los milenios han encontrado unos pocos términos que les permiten jerarquizar a los espíritus desde los impotentes a los poderosos. En la cúspide del multiverso la Tríada observa toda la creación. Cuatro categorías de espíritus actúan como actores menores en este *ballet* cósmico.



Celestes

Aunque los Celestes son cosmológicamente inferiores a las fuerzas de la Tríada, poseen un vasto e insondable poder espiritual. Se los conoce por muchos nombres, pero los Garou están más familiarizados con Luna (el espíritu de la Luna) y Helios (el espíritu del Sol). Otros Celestes son poderosos servidores de la Tríada, pero en gran parte son desconocidos para los Garou. Los Celestes son sensibles y altamente inteligentes. La mayoría habita en reinos de su propia creación, donde poseen omnisciencia y omnipresencia ilimitadas a nivel local.

Los Celestes pueden enviar avatares para comunicarse con los cambiaformas. Estos avatares son aspectos de sí mismos con apariencias que los seres inferiores pueden comprender. Cada uno es una mera carcasa de su verdadero poder, aunque aún se cuentan entre los seres más poderosos del mundo espiritual. La verdadera forma de un Celeste es inimaginable. La comunicación y comunión entre Celestes y seres inferiores es posible únicamente a través de estos avatares. Para crear uno, basta que el Celeste desee aparecer en una forma limitada. Cada Celeste es capaz de mantener múltiples avatares a la vez.

Como implica su nombre, los Celestes habitan en los cielos. Por cada planeta de nuestro sistema solar, por cada fenómeno astronómico masivo, hay una presencia espiritual que habita el mundo espiritual y que mora tanto en el Reino Etéreo como en la fría, hostil e indiferente locura de la Umbra Profunda. Los Theurge narran historias de Celestes que influyeron en el resultado de sucesos en la Tierra, contando algunas de ellas en un lenguaje no muy diferente al de astrólogos y soñadores. Es raro que los avatares de los Celestes se manifiesten en la Tierra, pero aquéllos que están dispuestos a escuchar sus mensajes pueden hacerlo. Algunos simplemente observan o escuchan las estrellas en busca de guía, mientras que otros prefieren rechazar esas revelaciones y pensar que no hay destino salvo el que uno se labra por sí mismo.

Incarnae

Los Incarnae están justo un paso por debajo de los Celestes en esta jerarquía y actúan como sirvientes, guerreros y consejeros para esas fuerzas cósmicas. Casi todos ellos obtienen su poder de sus patrones, aunque suelen creer que tienen el potencial para terminar convirtiéndose en Celestes. La mayoría habita en los reinos de los Celestes, pero algunos tienen dominios independientes propios. Los Incarnae tienen un propósito definido y una esfera de influencia.

Los Garou están más familiarizados con los Incarnae que sirven como Tótems. Desde el momento en que una manada de hombres lobo prueba su lealtad espiritual, su Tótem les corresponde con su guía y bendición espiritual. De hecho, puede conferir su patronazgo a todo un clan o una Tribu. Como servidores de Gaia, crean avatares para interactuar y comunicarse con los hombres lobo. Los Tótems de manada son la forma más común de avatar de Incarna que puede encontrarse. Sin embargo, como sirvientes espirituales, los Tótems de manada manifiestan un poder parejo al de los Yaglinos.

Aunque son menos poderosos que los Celestes, los Incarnae tienen el poder suficiente como para existir en múltiples niveles de realidad. Por lo general, los Garou interactúan con sus avatares, aunque los Ancianos Theurge cuentan historias de viajeros espirituales que comulgaron con Incarnae en remotos reinos de la Umbra Profunda, maravillándose ante su impresionante y abrumador poder espiritual.

Yaglinos

La mayoría de los espíritus peligrosos contra los que los Garou luchan en la Umbra son Yaglinos. Casi todos ellos pueden ser considerados parte de la Tejedora, el Wyrm o el Kaos. De hecho, algunos de ellos son fanáticamente devotos, ya que están formados por una porción de su patrón o maestro. Arañas de la Urdimbre, Vagabundos de los Nexos, Perdiciones y Englinos son ejemplos habituales. La mayoría sirven lealmente a un Incarna, aunque unos pocos sirven directamente a un Celeste. Algunos desarrollan, o ganan, voluntad propia e independencia de su patrón, aunque esto es más común en los límites remotos y los reinos pequeños del mundo espiritual. Los hombres lobo están íntimamente familiarizados con los Yaglinos que les enseñan Dones, entre los que se incluye una amplia variedad de espíritus animales que manifiestan los instintos e intelectos de criaturas del mundo físico, aunque de una forma idealizada. Un Yaglino puede también servir como una reserva de poder espiritual, como lo demuestran los Englinos capaces de proveer de Gnosis a una manada o incluso a un clan entero de Garou.

Gaflinos

Los Gaflinos se encuentran al final de la jerarquía espiritual. Son espíritus apenas conscientes que sirven a los Yaglinos, así como a las Razas Cambiantes y a los chamanes que puedan comandarlos. Sus instintos y su astucia son apenas suficientes para sobrevivir en la naturaleza de sus reinos espirituales y muchos espiritualistas los consideran poco más que herramientas. Los chamanes tienen pocos reparos en sacrificarlos por un bien mayor, pues el sacrificio es la forma de ser de la naturaleza.

Como otros espíritus, los Gaflinos utilizan poderes sobrenaturales llamados Encantamientos para mantenerse en contacto constante con sus patrones, en gran parte debido a que sus patronos no ponen reparos en lo que respecta a mantenerlos bajo un control absoluto. Aunque algunos poseen plena inteligencia, son más una excepción que una norma. Misteriosas fuerzas cósmicas les otorgan su intelecto y habilidades. Son conocidos por su completa lealtad y muchos realmente prefieren ser dominados, lo cual los exonera de conceptos problemáticos como la libertad y la independencia.



Notas para el Narrador: Reglas de los reinos

Si nunca has viajado a ninguno de los Reinos Próximos en una partida de **Hombre Lobo: El Apocalipsis**, puede que quieras saltarte esta sección. Por otra parte, si estás planeando aventuras en la Umbra, necesitarás decidir qué reglas usarás para tus Reinos Próximos. Estas ideas no son en modo alguno absolutas, ya que el mundo espiritual es un lugar caprichoso e impredecible, pero cada Reino Próximo necesita algunas directrices para definir la realidad local en tu campaña. Otros Narradores y suplementos pueden tener otras variaciones de estas directrices. Las siguientes reglas son una versión simplificada de las que aparecen en suplementos más extensos sobre mundos espirituales.

El Abismo

- Cualquier cosa que no pueda volar que caiga al interior del Abismo se pierde para siempre.
- Cualquier Garou que realice un Rito de Invocación en el Abismo verá doblada su reserva de dados.
- Un hombre lobo que mire fijamente el interior del Abismo deberá realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 12 menos la Gnosis del personaje). Si falla, deberá realizar una tirada de Frenesí. Con tres o más éxitos, cae en un Frenesí del Zorro y huye. Si ha perdido toda su Fuerza de Voluntad, tratará de arrojarse al interior del Abismo.
- La exploración puede proporcionar puntos de Experiencia adicionales que pueden utilizarse para adquirir Enigmas, Dones apropiados o Gnosis.
- Ninguna acción que implique el gasto de puntos de Gnosis funciona aquí.
- Cualquier cosa perdida en la Umbra terminará por llegar al Abismo. Los hombres lobo pueden incluso buscar objetos perdidos aquí. La dificultad para encontrar cualquier cosa dependerá de su tamaño. Cuanto más descienda el Garou hacia el interior del Abismo, menos éxitos necesitará obtener.
- Cada 91 metros (300 pies) que un viajero descienda en el Abismo, la dificultad de las tiradas de Percepción aumenta en 1.
- Todas las tiradas de Percepción relacionadas con la vista dependen de la fase lunar. El tiempo en el Abismo se corresponde con el terrestre.

Fase Lunar	Dificultad
Luz del día	"10" (ver más adelante)
Nueva/Cuarto de Luna	9
Media	8
Gibosa	6
Llena	4

Cuando la dificultad sea mayor de 9, no te molestes en tirar. Está totalmente oscuro y el personaje se encuentra en una zona de privación sensorial. El personaje tira

Percepción + Impulso Primario (dificultad 8). Un fallo no tiene efectos, pero los éxitos producen alucinaciones. Si el número de éxitos es superior a la Fuerza de Voluntad del viajero, éste cree que son reales. Estas visiones suelen involucrar a gente, lugares y eventos del pasado del viajero.

- Todas las tiradas de Intimidación, así como los Dones que requieran dicha Habilidad, obtienen dos éxitos automáticos.
- Ningún Puente ni Senda Lunar puede penetrar en este Reino.
- El Don Sentir al Wyrm revela que todo el Abismo es "del Wyrm". Eso hace que localizar criaturas o espíritus corruptos por el Wyrm sea prácticamente imposible.

Campo de Batalla

- La dificultad de todas las tiradas de Frenesí disminuye en 2.
- Los cambiaformas que participen en las batallas de este reino ganarán automáticamente un punto de Rabia cada turno.
- Las batallas que un Garou presencia en este reino a menudo reflejan las batallas del cambiaformas en el mundo material.
- Las armas y armaduras de los espíritus se pueden recolectar en diversos campos de batalla, pero son efíméricos y sólo pueden utilizarse en la Umbra. Pueden usarse en los Reinos Próximos, pero desaparecerán en el mundo material.
- Las alteraciones que se den aquí sobre el curso de las batallas pueden cambiar los recuerdos de las personas que participaron en ellas en el mundo material. Sin embargo, el resultado final de las batallas permanecerá inalterable.
- Si un cambiaformas participó en un conflicto en el mundo físico que ha quedado reflejado en la Umbra, dicho conflicto no comenzará (de nuevo) en el mundo espiritual hasta que el cambiaformas llegue.
- Los personajes realmente no pueden morir en el Campo de Batalla. Si un Garou "muere", es transportado a la Umbra Próxima y pierde dos puntos temporales de Gnosis. Nada puede matar a un hombre lobo en el Campo de Batalla.
- Un cambiaformas que busque una batalla concreta puede hacer una tirada de Gnosis (dificultad 8, consulta la tabla siguiente).

Éxitos	**El cambiaformas...**
Fracaso	pierde un punto de Fuerza de Voluntad y no puede encontrar batallas relevantes.
1	puede presenciar una batalla en la que participó personalmente.
2	puede presenciar una batalla o enemigo con el que esté familiarizado.
3	puede presenciar una batalla con la que sólo esté vagamente familiarizado.
4	puede dar con una batalla que desconoce por completo.
5	puede descubrir a un potencial enemigo o indicios de un enfrentamiento futuro.

CiberReino

- Los espíritus de la Tejedora poseen un 150% de su Esencia habitual en este Reino.
- Los espíritus del Kaos poseen sólo la mitad de su Esencia habitual mientras permanezcan aquí.
- Es posible usar Fetiches cibernéticos: están unidos al Garou, pero no se regeneran. Si resultan dañados, permanecerán dañados. Cada uno de estos Tecnofetiches incrementa la dificultad para Cambiar de Forma en 1.
- La Telaraña Informática es accesible en todo el CiberReino. Allí, el tiempo transcurre más rápido que en el CiberReino. Navegar a través de la Telaraña Informática requiere tiradas de Percepción + Informática, pero el número de dados en la Habilidad Informática no puede exceder la puntuación de Enigmas del cambiaformas. La dificultad queda a discreción del Narrador.
- El MicroNivel es una red de computadoras dentro del CiberReino. Moverse entre el MicroNivel y el MacroNivel requiere que un hombre lobo toque un terminal de acceso y tire Fuerza de Voluntad.
- En el MicroNivel, un Garou puede cambiar su aspecto gastando un punto de Gnosis y tirando Manipulación + Informática (dificultad 6). El Garou puede cambiar su aspecto, pero no podrá modificar su masa en más de un 50%. Un Garou que Cambie a cualquiera de sus cinco Formas pierde su falso aspecto.

La Cicatriz

- La dificultad de todas las tiradas de Percepción basadas en la vista aumenta en 1 debido a la mala iluminación y el humo ocre. La de todas las tiradas de Percepción olfativa aumenta en 3.
- La Celosía alrededor de la Cicatriz tiene una dificultad de 9. Un cambiaformas que fracase la tirada alerta a los espíritus locales de la Tejedora, que tratarán de calcificarlo.
- La apatía y la desesperación incrementan la dificultad de todas las tiradas de Rabia en 3. También se incrementa en 3 la dificultad de las tiradas de Impulso Primario, incluyendo los Cambios de Forma.
- Los espíritus atrapados en la Cicatriz apenas tienen Gnosis o Esencia. Apenas están "vivos", y se recuperan lo suficiente como para estar a punto de morir de hambre. Las Perdiciones depredadoras se alimentan de estos espíritus indefensos.
- Un cambiaformas que rompa una fuente de Gnosis (como un Englino o una batería de Gnosis) recupera Gnosis temporal hasta alcanzar su máximo, al igual que el resto de cambiaformas en las cercanías.
- A los cambiaformas capturados y obligados a trabajar se les extrae Gnosis diariamente al ritmo de un punto temporal por día de trabajo.
- Orientarse en este lugar requiere una tirada de Percepción + Callejeo (dificultad 7, 5 para los Ratkin).



Érebo

- En el Érebo los Garou regeneran daño agravado como si fuera mero daño letal. Ningún Garou puede ahogarse en la plata líquida de este reino.
- Los Garou sumergidos en los ríos de plata sufren un nivel de Salud agravado cada turno, el mismo ritmo al que se regeneran.
- El guardián del Érebo impide salir a través de su puerta principal.
- La única luz del lugar proviene del brillo de la plata líquida, pero es lo suficientemente brillante como para reducir la dificultad de las tiradas de Percepción en 2.
- El Rito de la Forja de Plata es un brutal ritual para el que pocos son escogidos. Los Garou que sobreviven a él entran en Frenesí con 6 éxitos en lugar de 4 y ganan un punto permanente de Honor.

La Lobera

- Un cambiaformas en la Lobera está atrapado en su Forma animal normal y no podrá asumir ninguna otra.
- La "mente animal" de cada cambiaformas limitará su habilidad para entender a los humanos. No podrán leer idiomas escritos y, aunque puedan entender el habla humana, necesitarán tiradas de Inteligencia para descifrar el mensaje o comprender conceptos abstractos.
- Los humanos de la Lobera sienten aversión por la mayoría de animales. Los Corax no corren tanto peligro como los lobos, pero tampoco están a salvo.
- Un cambiaformas que utilice un Don debe gastar un punto de Gnosis y realizar una tirada de Fuerza de Voluntad a una dificultad de 5 + el nivel del Don. Esto es un requisito adicional a los del propio Don. Los Dones duran un máximo de tres turnos, incluso si sus efectos son normalmente permanentes. Ningún Rito funcionará aquí.
- Los personajes pueden necesitar "pensar como humanos" (teniendo éxito en tiradas de Inteligencia para comprender conceptos abstractos) para sobrevivir en la Lobera. Sin embargo, hacerlo demasiado a menudo distancia al hombre lobo de su naturaleza lobuna, haciendo más difícil que pueda abandonar este reino.
- Ninguno de los moradores de la Lobera sabe que son espíritus. Los cambiaformas no pueden procrear con los espíritus locales.
- Todos los espíritus no nativos de la Lobera deben estar vinculados a un Garou o a un talismán dedicado antes de entrar en este reino; de lo contrario, quedarán inactivos durante su estancia.
- El único modo de abandonar este reino es alcanzar el verdadero entendimiento del lado animal de cada uno de un modo definido por el Narrador.

Malfeas

- Aquí todo hiede a Wyrm. Incluso los inocentes comienzan a apestar a él tras unos minutos. Cualquiera que intente utilizar el Don Sentir al Wyrm debe obtener tres éxitos en una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9) o enloquece.
- Los Ritos gaianos no funcionan aquí. Cualquier espíritu que pudiera responder probablemente quedaría atrapado por un enjambre de Perdiciones y transformado en una de ellas.
- La dificultad de todas las tiradas para curar o regenerar heridas, o sanar una dolencia, se incrementa en 2.

País del Verano

- Si el País del Verano existe, sólo puede accederse a él a través de un estado de epifanía. El viajero debe encontrarse en un estado de verdadero amor y respeto por todas las criaturas vivas. Si abandona dicho estado, perderá la hospitalidad y la gracia del País del Verano y será expulsado de inmediato, guardando únicamente vagos recuerdos de su estancia.
- De acuerdo a la leyenda, la violencia y la muerte no son imposibles aquí, pero todas las criaturas heridas o asesinadas recobrarán completamente la salud con la llegada del siguiente amanecer. Existe el dolor, pero es fugaz y nunca agónico. Todas las penalizaciones por heridas se reducen a la mitad (redondeando hacia abajo).
- Se dice que al abandonar este Reino los viajeros regresan al lugar desde el cual abandonaron el mundo material o a un lugar lleno del amor de Gaia. Es de suponer que o bien todos los recuerdos del viaje serán confusos, o bien no existe un santuario sobre la Tierra que pudiera facilitar el retorno desde un lugar como éste.

Pangea

- Todas las tiradas de Impulso Primario reciben un éxito automático.
- Los cambiaformas ganan un punto temporal de Gnosis cada amanecer.
- Se considera que todos los Garou pertenecen a una misma Tribu: pierden cualquier signo de identidad tribal y olvidan las diferencias entre Tribus. Los personajes pueden adquirir y utilizar temporalmente Dones específicos de cualquier Tribu sin penalización alguna. Cuando abandonen este reino, los Dones desaparecen y "recuperan" los puntos de Experiencia. Incluso los Danzantes de la Espiral Negra se benefician de esto, aunque ningún Garou puede conseguir Dones de los Danzantes.
- Los hombres lobo no pueden Cambiar a Forma Lupus, pero sí pueden asumir la Forma Hispo.
- Los cambiaformas doblan su ritmo de regeneración para todo tipo de daño (agravado y no agravado).



Se pueden curar dos niveles de daño agravado por cada noche de sueño. En combate, los cambiaformas regeneran automáticamente un nivel de Salud por turno.

- La dificultad para Cambiar de Forma se reduce en 2.
- La plata es muy poco frecuente. Cuando se usa contra los Garou, éstos pueden absorber el daño con Resistencia (dificultad 8).
- Los Metis ven sanadas sus deformidades mientras se encuentren en este Reino.

Portal de Arcadia

- Los viajes de larga distancia en Arcadia son medidos en "leguas". Una *legua arcadiana* es la distancia que un viajero puede caminar en un día. Aunque el viajero intente moverse más rápido o más despacio, seguirá recorriendo alrededor de una legua diaria. Los Garou que utilicen las reglas de "carrera de fondo" podrán cubrir dos leguas por día.
- Arcadia tiene dos cortes: la Luminosa y la Oscura. En lugar de simplemente interpretar los roles de buenos y malos, las hadas de ambas cortes tienen las virtudes y los defectos clásicos de los mitos. Ambas cortes tienen códigos de honor y rasgos malévolos.
- Las hadas tienen fuertes lazos de parentesco con los Fianna y las manadas que siguen a Venado. Cualquier hombre lobo de cualquiera de estos grupos gana un -2 a la dificultad de todas las tiradas basadas en un Atributo Social. Los Colmillos Plateados tienen un -1 a la dificultad de estas tiradas cuando tratan con Luminosos, mientras que los Señores de la Sombra tienen un -1 a la dificultad cuando tratan con Oscuros.
- Los hombres lobo encuentran muy frustrante perderse en sus bosques. Cada día perdidos en el bosque reduce la dificultad de las tiradas de Frenesí en 1 hasta que la manada encuentre de nuevo el camino.
- Las hadas del Reino se comportan de forma similar a la de los espíritus: tienen Rabia, Gnosis y Fuerza de Voluntad. Sin embargo, los Dones que afectan a los espíritus no afectan a las hadas. Opcionalmente, si posees un ejemplar de **Changeling: El Ensueño**, siéntete libre para adaptar los sistemas de ese libro.
- El hierro frío supone para las hadas lo que para los Garou significa la plata. Inflige daño agravado y es el único método de matar permanentemente a un hada de Arcadia. Si la última herida sufrida por un hada es por hierro frío, desaparece de este reino para siempre.
- Si un hada de Arcadia sufre su última herida (si tiene puntuaciones de espíritu) o nivel Incapacitado (si estás adaptando **Changeling**) de un ataque que no use hierro frío, se sumergirá en un estado de "Hibernación", como lo haría un espíritu. Su duración depende por completo de la historia del hada. Por ejemplo, un hada inocente que "muera" durante su secuestro o captura permanecerá en Hibernación hasta que sea rescatada.
- El tiempo en este reino transcurre de forma aleatoria con respecto a la Tierra. Un día en el Portal de Arcadia podría equivaler a una hora del "mundo real" o podría alejar a alguien de los sucesos de la Tierra durante un año. Si un visitante prueba la comida o la bebida de este reino, habrá transcurrido al menos un año terrestre para cuando regrese.
- Las hadas pueden comunicarse sin problemas con los cambiaformas en todas sus Formas.
- Un cambiaformas que viaje una legua arcadiana en un día se dará cuenta de que el terreno cambia de semana en semana. En un reino Oscuro, esto depende del humor y la disposición de su soberana, la Reina Mariana (lo más cercano a un Incarna que se podría encontrar en este reino). Las tierras Luminosas reflejan al hada Luminosa que reciba en ese momento mayor respeto; esto cambia cada pocas semanas.
- La distancia depende por completo del efecto dramático. Nadie ha medido de forma objetiva el reino, ya que las unidades métricas no tienen sentido aquí.
- Una advertencia: no te desvíes del camino. Los intentos de encontrar de nuevo la senda siempre fallarán hasta que un hada local redirija al viajero. El Rito de la Piedra de Búsqueda resultará en una piedra cubierta de escarcha dando vueltas una y otra vez.
- El Don Sentir al Wyrm no detecta la presencia de las hadas Oscuras.

Reino de la Atrocidad

- Cualquier espíritu en este reino que no haya sido corrompido por el Wyrm no puede infligir o recibir verdadero daño físico. Si un Garou "mata" a un espíritu aquí, será expulsado. No obstante, un Garou sí puede herir a otros visitantes materiales, Perdiciones y criaturas similares (y ser herido por ellos).
- Después de presenciar una atrocidad, cada cambiaformas que haya sido testigo de ella pierde un punto temporal de Gnosis. Tras quedarse sin Gnosis, pierde un punto temporal de Rabia por cada atrocidad contemplada. Cuando se hayan agotado tanto su Rabia como su Gnosis, los observadores pierden Fuerza de Voluntad. Cuando se hayan perdido todos los puntos temporales de Rabia, Gnosis y Fuerza de Voluntad, el viajero parece ser asesinado y queda expulsado del reino.
- Los cambiaformas encontrarán escenas relacionadas con sus propios pecados. Un Garou que sucumbiese al Frenesí y matase víctimas inocentes contemplará de nuevo la escena, junto con episodios similares de los más oscuros aspectos de su pasado. Podría incluso ver a otros cometer atrocidades similares.
- Si un cambiaformas busca conscientemente una escena en particular, puede tirar Carisma + Enigmas (dificultad 6).
- Los Garou únicamente pueden abandonar el Reino "muriendo" o siendo ejecutados por una conducta vergonzosa. Si la manada no confiesa esa conducta vergonzosa en la siguiente asamblea y recibe un castigo por ello, los espíritus pueden acabar revelándolo de

todas formas. Los Puentes Lunares, Fetiches y Dones son métodos de escape inútiles.

- La dificultad de todas las tiradas de Percepción en el Reino de la Atrocidad se reducen en 2.
- Los Garou pueden utilizar el Don Sentir al Wyrm para localizar determinados tipos de Perdiciones en el Reino de la Atrocidad. Esto requiere una tirada de Percepción + Ocultismo (dificultad 8).

Reino del Cambio Constante

- El paisaje del Reino del Cambio Constante varía incesantemente su composición, color y geografía. Estos cambios no suelen ser mortales en potencia, pero cualquier cosa es posible: las montañas se transforman en desiertos, el cielo puede tornarse púrpura, extraños objetos se forman y se tambalean, etc. El Narrador tira un dado cada escena: si el resultado es impar, el paisaje cambia.
- Cambiar a una de las cinco Formas estándar no requiere ninguna tirada, pero aún lleva cierto tiempo si no se gasta un punto de Rabia.
- Los cambiaformas pueden manipular el entorno local gastando puntos de Gnosis y tirando Manipulación + Enigmas. El Narrador establece la dificultad según el tamaño y la composición del área a reformar. Los efectos duran un número de turnos igual a los éxitos obtenidos. Si dos cambiaformas compiten, es una tirada enfrentada. Incrementar la estabilidad (aquel volcán es ahora una verde loma) es más sencillo que deshacerla (la verde pradera es ahora una virulenta conflagración).
- Ninguna entidad puede ser vinculada o controlada en el Reino del Cambio Constante y todas las entidades serán liberadas de dicho control. Eso incluye los Dones que inducen a dichos estados y la Magia de Mente de un mago. Los espíritus vinculados a Fetiches serán liberados. Los grilletes mundanos como el alcoholismo o la drogodependencia quedan rotos temporalmente.
- Los cambiaformas deben realizar una tirada de Frenesí cada escena. La dificultad de la tirada está determinada por la fase lunar. Un fracaso en la tirada inflige un Trastorno o desorden mental que no puede superarse mientras se permanezca en el Reino del Cambio. Tras abandonarlo, el Don Roce Materno o un elevado gasto de Fuerza de Voluntad pueden curarlo.
- Los cambiaformas pueden gastar tres puntos de Gnosis y tirar Carisma + Impulso Primario (dificultad 9) una vez por escena para cambiar de manera consciente su apariencia física o composición corporal. Los cambios cosméticos requieren un éxito. Los más radicales ("mi cuerpo es ahora plata viva") pueden requerir cinco o más. Sin embargo, estos cambios se revertirán al abandonar este reino, posiblemente con terribles resultados. Un Metis que trate de eliminar una deformidad puede encontrarla el doble de horrible al abandonar el reino.

Reino Etéreo

- Debido a la proximidad de la Luna, todos los cambiaformas ganan un punto de Rabia cuando entran en este reino.
- El Reino Etéreo puede parecerse al espacio, pero las criaturas vivas pueden respirar en él.
- Las caídas no causan daño aquí, sin importar la altura desde la que uno se precipite.
- El límite inferior de este Reino Próximo (el más cercano a la Tierra) es un manto de nubes. Todos los visitantes, ya sean espíritus, cambiaformas o incluso mortales secuestrados, pueden caminar por el manto de nubes como si fuera suelo firme.
- Aquí es más fácil invocar Lúnulas, espíritus de las estrellas, elementales de fuego y otras criaturas de origen celestial. La dificultad para estas invocaciones se reduce en 2.
- Todos los Puentes Lunares atraviesan el Reino Etéreo. La dificultad de todas las tiradas relacionadas con Puentes Lunares se reduce en 2 en este reino. La misma reducción se aplica al uso de cualquier Habilidad o Don relacionado con la astrología que tenga que ver con objetos celestes o fenómenos astrológicos.

Reino Legendario

- Existe una diferencia pronunciada de tiempo entre el mundo material y el Reino Legendario. Durante un día de la Tierra, aquí pueden transcurrir días, meses, décadas e incluso siglos.
- El tiempo pasado aquí no hace que los cambiaformas se desconecten del mundo físico.
- Los espíritus de este reino son eternos. Cada uno tiene un papel que desempeñar, como un ejemplo práctico o un "extra" de una película. Si resulta destruido, un espíritu se reformará en el mismo papel u otro diferente tras una o dos escenas.
- Los espíritus vinculados a cambiaformas pueden entrar en este reino a voluntad. Para otros espíritus es prácticamente imposible y necesitan superar una tirada de Gnosis (dificultad 10).
- Este reino personifica muchos mitos terrestres, desde historias clásicas de la mitología griega a mitos modernos de la cultura popular. Sin embargo, en ocasiones estas historias son significativamente diferentes y no hay garantías de un desenlace heroico.
- La mayoría de los Garou ganan tres puntos en el Trasfondo Ancestros mientras se encuentren en este reino, incluso si el hombre lobo carece de puntos en dicho Trasfondo o éste sobrepasa los cinco puntos. Incluso los Moradores del Cristal y los Roehuesos lo adquieren, pero no los Caminantes Silenciosos.
- A diferencia de otros reinos como el de la Atrocidad o el Campo de Batalla, aquí la muerte sí es real.
- Para abandonar este reino, un cambiaformas debe completar un "viaje del héroe". El relato debe tener un principio, un nudo y un desenlace. Debe tener un guardián que vencer y un concepto espiritual que dominar.


CRUNCH!
BL



Las pérdidas son grandes,
pero las torres aún arden
¡Que las cenizas de Sanguijuelas
ardan bajo el sol!
Arrojad sal sobre la tierra
donde se alzaron las torres,
¡y que los Ritos de Purificación
borren al Wyrm de esta tierra!

Libro Tres: El Wyrm





Capítulo Ocho: Narración

«…porque el gran día de su ira ha llegado,
y ¿quién podrá mantenerse en pie?»
— Apocalipsis de San Juan, 6:17

Los hombres lobo son monstruos. Monstruos sagrados, pero monstruos al fin y al cabo. Y dado que la raíz de la palabra *monstruo* significa "advertencia", entonces un monstruo es una advertencia que nos muestra aquello en lo que podemos convertirnos. *Apocalipsis*, en griego, significa "revelación". De esta forma, **Hombre Lobo: El Apocalipsis** podría traducirse como *Advertencia: La Revelación*.

Ahora bien, **Hombre Lobo** es un juego. Se supone que debe ser *divertido*. Sólo piensa, mientras liberas tus monstruos interiores, que las más ricas historias de los Garou reflejan terrores de la vida real… y luego nos dan colmillos para desgarrar sus malditas gargantas.

Los Garou tienen poder para hacer aquello que nosotros no podemos. ¿Estás cabreado con el Gobierno? ¿Enfadado con tu jefe? ¿Estás harto de los cabrones que roban todo lo que está a su alcance? **Hombre Lobo** te permite convertirlos en fertilizante. Es brutal y es cruel, y ¡es divertido DE COJONES! A pesar del tono trágico del Mundo de Tinieblas, nunca olvides, ni dejes que tus jugadores lo hagan, que **Hombre Lobo** también trata de destrozar a la escoria y pasarlo en grande mientras lo hacen.

Cuando estés en el puesto del Narrador de **Hombre Lobo: El Apocalipsis**, deja que la furia sea tu guía. Podrá haber paz en **Hombre Lobo**. Podrá haber romance, calma, incluso comedia. Debería haber también cierto sentido de poder sagrado. No obstante, bajo todo ello, debe haber *rabia*. Ése es el poder que transforma a la gente en monstruos… e, independientemente de sus habilidades y talentos, monstruos es lo que los Garou *son* en realidad.

Conceptos básicos

En general, asumiremos que eres un jugador de rol experimentado. Si no lo eres, o incluso si has jugado pero nunca has narrado tus propias partidas, señalaremos algunos conceptos básicos antes de meternos de lleno en el capítulo.

¿Quién es el Narrador?

¿Qué queremos decir cuando nos referimos a ese Narrador con "N" mayúscula? Nos referimos al jugador que maneja el escenario, los eventos y los personajes de una crónica. Él establece un trasfondo, crea personajes secundarios y pro-

porciona metas, obstáculos, recompensas e incluso castigos a los demás jugadores. El Narrador establece el tono y el propósito mismo del juego, lo dirige y mantiene el ambiente de juego tanto en el universo de ficción como en la vida real. Aunque el cliché "el Narrador es Dios" sigue siendo una exageración, hay algo de cierto en ello.

Así que, si asumimos que eres el Narrador, tu papel es hacer respetar las reglas mientras presentas un trasfondo vivo para el entretenimiento de los jugadores. Deberás retarlos, presionarlos e incluso ocasionalmente matar a sus personajes, a pesar de lo cual los *jugadores* deberán disfrutar durante el proceso… y tú también.

Contar historias

Un punto de vista erróneo, pero habitual, es que la persona que dirige el juego se enfrenta a los jugadores en una batalla a muerte. Él desea matar a sus personajes y los jugadores ansían destruir su mundo. Aunque ciertamente existen grupos que juegan así (e incluso disfrutan con ello), nosotros en general preferimos la *narración interactiva* por encima de la confrontación. De esta forma, *todos* son jugadores que combinan su imaginación para crear la historia. Ésta se desarrolla mediante la cooperación entre el mundo del Narrador y las acciones de los jugadores. Dicha cooperación debería ser un desafío: después de todo, **Hombre Lobo** es un "juego de horror salvaje". Aun así, al final de la noche todos los implicados deberían haber pasado un buen rato. Teniendo eso en mente, el conjunto de la crónica será mucho más divertida y fácil de manejar.

Las historias interactivas también son *improvisadas*, las vas creando a medida que avanzas. A diferencia de las tramas lineales del cine o la televisión, estas historias con final abierto crecen y cambian mediante las aportaciones de la "audiencia". Un error habitual entre los Narradores es desarrollar elaborados escenarios punto por punto y después obligar a los jugadores a seguir el plan trazado o sentirse frustrados cuando no lo hacen, o a menudo ambas. No seas esa persona. Por el contrario, céntrate en establecer un *tema*, preparar una *atmósfera*, y crear escenarios y personajes que enfaticen ambos; después, guía el sentido de la historia mientras adaptas tus expectativas, más que forzar que las cosas sigan una dirección determinada.

Hablaremos de la narración improvisada en breve. Por ahora, simplemente recuerda que el Narrador y los jugadores disfrutarán mucho más si los hombres lobo de estos últimos corren libres que si siguen tirando de la correa del primero. Si todo va bien, tu crónica será un caos controlado; no un "todo vale", pero sí una historia cuya conclusión ni siquiera tú conocerás.

El mundo, tu personaje

Para ti, Narrador, el *mundo* entero es tu personaje. Eres el borracho en el bar, el tipo espeluznante que echa la droga en la bebida de aquella chica, puede que la propia chica, quizás hasta el propio bar. **Hombre Lobo** asume que el mundo está vivo y, cuanto más te hagas a la idea de que toda la creación de Gaia es tu personaje, más lejos podrás llegar en tu papel de Narrador.

Para afrontar un comprensible pánico, en plan *oh-Dios-mío-dónde-me-he-metido*, haz lo que cualquier jugador de rol hace: crea un concepto para tu crónica, esbózala en forma de notas, decide sus áreas de especialización y entonces planifica sus rasgos esenciales (localizaciones principales, temas primarios, personajes importantes, etc.) de forma que sepas hacia dónde se encaminará una vez comience. Estos pasos ayudan a centrar la atención, aportan claridad y personalidad a tu juego, y ayudan a determinar las puntuaciones y sistemas que necesitarás cuando éste comience.

¿Íntimo o épico?

Hombre Lobo tiene potencial para la épica, pero eso no significa que tengas que llevar a cabo una crónica épica. Tu juego puede ser tan íntimo como uno o dos Garou que se enfrentan a una pesadilla suburbana sin nadie en quien confiar salvo ellos mismos. La saga de películas *Ginger Snaps* [N.d.T.: *Feroz* en Lationamérica] proporciona un excelente modelo para crónicas íntimas de **Hombre Lobo**. No necesitas Perdiciones, Fomori, Pentex o espíritus Totém para presentar una historia efectiva, sólo jugadores imaginativos, escenarios intensos y un agudo sentido de la consecuencia. *Podrías* incluir algunos espíritus en una historia así, por supuesto, pero proporcionarán breves momentos dramáticos en un escenario por lo demás ordinario.

Las *historias íntimas* se centran en grupos pequeños, quizá incluso en un "lobo solitario" y sus amigos, cuyas vidas giran en torno a la familia, el trabajo, el romance, la madurez, crisis espirituales o la supervivencia individual. Estos hitos pueden parecer intrascendentes contra el vasto telón de fondo de la Tejedora, el Wyrm y el Kaos, pero son dolorosamente importantes para ese hombre lobo en particular. Tales historias resultan preludios ideales para los personajes y pueden ser el origen de sagas completas que nunca abandonarán el vecindario. Al limitar o incluso eliminar los elementos épicos tras el Apocalipsis y enfatizar en su lugar las relaciones familiares, metas personales, necesidades individuales y problemas emocionales, puedes dirigir una crónica cautivadora en la que no es necesario que aparezcan Vagabundos de los Nexos.

Las *crónicas épicas* utilizan pinceles más grandes y colores más ricos para crear una imagen lo más amplia posible. Tus jugadores se convierten en héroes de un drama cósmico y las consecuencias de sus acciones pueden hacer tambalearse el equilibrio de la misma realidad. Tales crónicas utilizan todas las herramientas que el Narrador tiene a su disposición y, aunque son más difíciles de manejar desde su punto de vista, pueden llegar a ser la sustancia de la que se fraguan los mitos.

Por supuesto, no necesitas ajustarte a ninguno de los extremos de ese espectro: puedes comenzar por algo pequeño y más tarde introducir tramas complejas que abarquen los reinos de la carne y el espíritu, el hombre y el lobo, y todo lo que hay entre medias. Por último, tu lugar en el espectro íntimo-épico depende de las preferencias personales y del grupo. ¿Qué tipo

de historia preferirías dirigir? ¿Cuál preferiría jugar tu grupo? ¿En qué punto intermedio querrías comenzar? ¿Hacia donde llevarás a tus jugadores desde ahí? Plantea esas cuestiones antes de comenzar el juego y luego planifícalo de acuerdo a ellas.

UTILIZA LO QUE CONOCES

¿Por dónde deberías comenzar cuando prepares y dirijas una crónica de Hombre Lobo? Como en ocasiones dicen los escritores: *utiliza lo que conoces*. Cada persona es un conjunto único de experiencias y conocimientos. Empléalas como punto de partida y foco primario para tu juego, y tendrás varias fuentes constantes de ideas e inspiración.

Digamos, por ejemplo, que Bryan quiere dirigir una crónica de **Hombre Lobo**. Al ser fan de Lovecraft, llena su historia de grotescos enigmas cósmicos. Si Kelly, una experimentada amante de la naturaleza, dirige el juego, podría centrarse en cambio en la majestuosidad y el terror de los entornos salvajes. Sandra, que trabajó en Microsoft, satiriza las políticas y excesos corporativos en una crónica centrada en Pentex; mientras Inky, un técnico de sonido y antiguo *stripper*, se centra en la escena nocturna de los clubes. Cada Narrador potencial se concentra en las cosas que conoce; así, cada crónica tiene un enfoque diferente y toneladas de detalles interesantes y llamativos que otros nunca podrían haber concebido.

Colaboración

Varios Narradores pueden compartir la misma crónica y combinar sus experiencias para enriquecer las aventuras. Si, por ejemplo, Bryan e Inky deciden compartir las labores del Narrador en una crónica, podrían alternar los arcos argumentales: Bryan dirigiría una historia, Inky la siguiente, y así sucesivamente. Ambos mantendrían también personajes jugadores, de forma que cuando uno asume el papel de Narrador, el otro juega.

En su mejor expresión, la narración colaborativa crea una crónica más rica y permite a cada Narrador compartir la carga mientras disfruta de la experiencia como jugador al mismo tiempo. Dicho esto, ambas partes necesitan mantener una firme división entre "lo que sabe como jugador" y "lo que sabe su personaje" mientras mantienen una sensación de ecuanimidad sobre el destino de sus propios personajes. Los jugadores de confianza pueden seguir llevando sus álter ego como personajes del Narrador durante los cambios de Narrador, permitiendo que cada personaje permanezca en la crónica de forma constante. Pero, en ese caso, ni Bryan ni Inky deberían usar su posición de Narradores para dar a sus hombres lobo una ventaja injusta. Los demás jugadores deberían seguir siendo su prioridad. Asumiendo que puedan hacerlo, su grupo se beneficiará de una mayor fuente de experiencias y los Narradores podrán evitar "quemarse", algo que ocurre en ocasiones cuando una sola persona asume el papel de Narrador.

Trabajar con tus jugadores

En un mundo perfecto, tu grupo debería ser una maquinaria bien engrasada. En la vida real las cosas no siempre son así de simples. Incluso los mejores amigos y los jugadores de rol más experimentados en ocasiones tropiezan… y, cuando lo hacen, tu trabajo es ayudarlos a funcionar de nuevo. Por suerte, un puñado de habilidades sociales pueden facilitarte el trabajo.

Por tu parte

Los mejores rasgos que un Narrador puede ofrecer incluyen: una preparación flexible; conocimiento del carácter de sus jugadores y sus propios límites; un tratamiento consistente de su escenario, jugadores y reglas; y ecuanimidad cuando arbitre sistemas o resultados. Escucha a tus jugadores, observa sus reacciones, pide su opinión y prepárate para aceptarla. Pon tus pensamientos en orden antes de comenzar la sesión de cada noche. Ten también en cuenta tu propio estado: si estás estresado, hambriento o irritado, retrasa la sesión o asegúrate de no pagarlo con tus jugadores. Evita los favoritismos y no permitas disputas durante la partida. Establece los límites que consideres necesarios para hacer que ésta se desarrolle sin sobresaltos. Un jugador debería sentir que se le permite discutir tus decisiones respetuosamente, pero hacerlo a voces por la interpretación de qué dice la pág. 263 es algo que no debería ocurrir. Permanece abierto a la negociación, especialmente cuando una sugerencia añada fuerza dramática a una escena, pero no permitas que los jugadores te empujen a tomar decisiones que no desees. Debes estar dispuesto a admitir tus errores, pero mantente firme cuando sepas que tienes razón. En resumen, debes estar *preparado*, *alerta* y ser *consecuente* y *justo*. Estos factores por sí solos harán de ti un Narrador inolvidable.

Jugadores novatos

Ah, ¡sangre fresca! Gente nueva a la que introducir en los gozos de **Hombre Lobo**, quizá incluso en el rol en general. Estos jugadores representan oportunidades de oro. Puedes hacer nuevos amigos, expandir sus horizontes y tal vez incluso inspirarles a mirar el mundo desde una perspectiva más creativa. También puedes aburrirlos hasta morir, reforzar los estereotipos negativos acerca de los jugadores de rol o alienarlos por completo de tu compañía y de los juegos de rol. Ser consciente de esta última posibilidad, y evitarla, hará que estés más cerca de conseguir buenos resultados.

Por encima de todo, *sé paciente* con los jugadores nuevos. Explícales las cosas cuando sea necesario, pero nunca los trates de forma condescendiente por su falta de conocimientos. No asumas que todos saben lo que tú sabes o piensan lo que tú piensas. Al contrario, respeta sus deseos, sus necesidades y su valor como personas. No trates al novato como si fuera basura, eso es despreciable. Anímale a quedarse, no a huir gritando.

No debería ser necesario decir esto, pero NUNCA denigres a un jugador (nuevo o no) por su sexo, orientación, discapacidad, etnia o religión. Si otro jugador actúa de esa forma, soluciónalo de inmediato. Si eres *tú* quien decide actuar de esa forma, no deberías dirigir juegos jamás.

Asumiendo que todos somos adultos, puede que el nuevo jugador necesite algo de atención adicional. Podría requerir que le incentives dentro de la interpretación o mostrarle que su creatividad es apreciada. Anima a los otros jugadores a echarle una mano con las reglas confusas o las situaciones enrevesadas. Recompensa su ingenio tanto dentro como fuera del juego. Cuanto más divertidas hagas las cosas, más probable será que atraigas a otro ávido jugador a la afición. Tanto si antes habían sido amigos tuyos o completos desconocidos, trata a tus nuevos compañeros de manada con respeto.

Jugadores experimentados

Puede que estés jugando con un grupo establecido desde hace tiempo, o quizá estés reuniendo un nuevo grupo de jugadores veteranos de **Mundo de Tinieblas**. En cualquier caso, tienes en tus manos un arma de doble filo. La parte buena es que están familiarizados con la propia noción de jugar, la colaboración creativa y existen relaciones establecidas con el escenario y quizá entre ellos. La parte problemática incluye las viejas expectativas, estilos conflictivos de juego, choques de personalidad o planes diferentes para el juego ("Me da igual que no quieras Corax en esta crónica. ¡Yo quiero llevar uno!").

Para atajar los problemas antes de que aparezcan, establece por adelantado unas directrices para la crónica. Si quieres una saga urbana, di a tus jugadores que creen personajes que puedan funcionar en dicho escenario. Si no quieres que haya vampiros/magos/hombres gato/lo que sea en tu historia, dilo y mantente firme en tu decisión. Puede que quieras discutir tus planes con los demás jugadores y colaborar en lo fundamental antes de comenzar. Permanece abierto a posibilidades que no hubieras planeado considerar y disponte a cambiar de idea. Sin embargo, una vez que hayas tomado una decisión, cíñete a ella. "No habrá Corax" significa: "No habrá malditos Corax. *Y punto*."

En cuanto a los conflictos interpersonales, trata de controlarlos antes de que la cosa se acalore. Si eso significa llevarte aparte a los involucrados antes de que comience la crónica, hazlo. Si has de revisar tus propias motivaciones en esos conflictos, *definitivamente* debes arreglar las cosas antes de comenzar el juego (matar al personaje de tu ex porque tuvisteis una ruptura traumática es de muy mala educación). Con suerte, todos escogerán dejar de lado estas cosas por el bien del juego. Si no, puede que tengas que pedir a alguien que se vaya… y si el problema eres *tú*, un buen Narrador estará dispuesto a ceder el puesto si es necesario.

Jugadores problemáticos

Algunas personas arruinan las cosas simplemente porque *pueden*. No juegues con personas así. Existe una diferencia entre alguien que es muy entusiasta o que está confundido, y un tío al que le gusta fastidiar la diversión a los demás. Ayuda al primero con una guía firme pero amistosa y al segundo a encontrar la puerta antes de que eche a perder tu partida.

Normalmente, la regla de las tres advertencias funciona bien. Dale un aviso al jugador problemático cuando cruce la línea por primera vez, la segunda vez recuérdale con firmeza que "La próxima vez te largas", y dale la patada si cruza la línea de nuevo. Una vez más, sé justo respecto a cuándo y cómo haces las advertencias. Sin embargo, si el jugador está arruinando tu crónica, mejor expúlsalo antes de perder a otros jugadores más cooperativos por culpa de su actitud.

IR DEMASIADO LEJOS

Los juegos de rol de horror personal incluyen la exploración consensuada de tabúes sociales y personales. Forzar los límites es parte de su atractivo. Pero incluso en los juegos de horror personal *existen* límites. Esas fronteras dependen de los gustos de los jugadores, las relaciones entre ellos, las experiencias que han vivido, el grado de confianza mutua que tienen y el punto en el que sus sentimientos pasan de la diversión a la alarma. No podemos decirte dónde se encuentran esos límites en tu grupo de juego, pero *podemos* decirte esto: fuérzalos demasiado y podrás herir sentimientos, romper amistades y destruir el propio grupo de juego.

En general, es mejor tener cuidado con los temas polémicos. La política y la religión pueden estar o no vedadas, dependiendo de tu grupo. Ten cuidado con el uso de la violación, las torturas, el acoso, la violencia doméstica o el abuso infantil a menos que tengas buen ojo para detectar los resortes emocionales de tus amigos y las señales que muestran cuando alguien se está acercando a esos límites. Incluso entonces, recomendamos una o dos conversaciones fuera de interpretación sobre los elementos de la historia que puedan herir la sensibilidad de un jugador… *antes* de que dichos elementos aparezcan en juego. Si un jugador dice que esto y lo otro son temas polémicos, *no vayas por ahí*. Incluso si no llega a decirlo, evita temas y descripciones que sepas por experiencia que podrían ser demasiado sensibles como para tratarlos.

Tomando prestada una página del manual de BDSM, puede que quieras establecer una *palabra de seguridad* para utilizarla en tu grupo. Si un jugador comienza a sentirse incómodo, él o ella puede simplemente utilizar una frase o gesto predefinido para decir «Es suficiente. Para». En ese caso, todas las partes son responsables de mantener los límites: los jugadores deben establecerlos y el Narrador debe respetarlos.

Las personas no siempre reconocen sus propias fibras sensibles hasta que alguien las toca. Por esa razón, entre otras, mantén un ojo vigilante sobre tus jugadores cuando comiences a moverte por territorio potencialmente explosivo. Si un amigo se tensa ante tu elaborada descripción de bebés crucificados, da marcha atrás y quizá haz un fundido en negro. Con estos evitarás discusiones o lágrimas.

Si acabas tocando una mina terrestre emocional, no luches por tu derecho a herir a la gente. Rectifica, discúlpate y propón un descanso hasta que las cosas se solucionen. Sí, **Hombre Lobo** es un juego de horror, pero el "juego" está antes que el "horror". Si alguien se siente *realmente* traumatizado, el juego deja de ser divertido.

Lo ideal sería que no debieras preocuparte por este tipo de cosas. Aun así, los jugadores son gente y la gente puede ser estúpida. De nuevo, la regla principal de **Hombre Lobo** es: *Diviértete*. Cualquiera que interfiera con esa regla deberá comportarse o marcharse.

Jugar según las normas

Los juegos de rol, que a veces se describen como un cruce entre la improvisación teatral y el ajedrez, requieren al menos algunas reglas. Esto es especialmente cierto en **Hombre Lobo**, donde los titánicos Poderes de los espíritus y los Garou exigen ciertas directrices a fin de mantener el drama intacto. Si no existe riesgo de fallo, la victoria pierde su dulzura. Como Narrador, depende de ti proporcionar una ruta hacia ambos, victoria y fracaso... y las reglas existen para ayudarte a lograrlo.

Aun así, recuerda: las reglas están ahí para mejorar *la historia*, no tu esquema predefinido de eventos. Están ahí para ayudar a crear una historia dramática que todos puedan disfrutar. Si esas reglas son un obstáculo, si tropiezas con sus complejidades, si algunas parecen arbitrarias, aparatosas o simplemente estúpidas, *deshazte de ellas*. Diseña "reglas caseras" para solucionar las cosas que no funcionen y disponte a amañar las tiradas de dados cuando un resultado diferente mejore la historia.

Eso no significa que no deban existir reglas. Los sistemas de juego proporcionan consistencia, ecuanimidad y, al menos, un intento de mantener el juego equilibrado. "Seguir las normas" limita las discusiones potenciales y los abusos que pueden ahogar e incluso matar una crónica. Desecharlas por completo o cambiarlas para que se ajusten a tus caprichos (o a las quejas de un jugador), desestabilizará tu crónica antes de que puedas decir "corrupción del Wyrm". Además, cierto tipo de jugadores funcionan mejor con reglas firmes y se sienten confusos o disgustados cuando las directrices cambian demasiado a menudo. Por tanto, mientras sea posible, cíñete a las reglas tal y como están escritas y ajústalas sin perder de vista la ecuanimidad, el equilibrio y las posibilidades dramáticas. Deja rodar los dados, como debe ser, y respeta sus resultados... pero aun así, prepárate para flexibilizar o revisar todos estos factores si se interponen a la hora de pasar un buen rato.

Como Narrador, eres la última autoridad con respecto a las reglas. Lo que tú digas es lo que vale. Si necesitas enseñar los dientes para dejarlo claro, hazlo... pero no demasiado a menudo. Como buen lobo alfa, enfatiza tu autoridad y luego sigue con cosas más importantes. Sé el *Narrador* de la historia, no un *Tirano* de la misma, y recuerda que nuestra así llamada *Regla de Oro* es ésta:

Sólo hay una verdadera regla en ***Hombre Lobo****: No hay reglas, sólo directrices para hacer el juego más divertido para todos.*

Elementos de la historia

Las historias, ya sean épicas o íntimas, requieren ciertos elementos: *personajes* en los que centrarse, *escenarios* como su arquitectura, *conflictos* que desarrollar, *conceptos* que las definan, *temas* que les den sentido y *atmósferas* que las hagan destacar. En **Hombre Lobo** estos elementos son inconmensurables y aun así provienen del mundo que nos rodea. Los Garou pueden ser máquinas de rabia paranormal alimentadas por espíritus, pero desatan su rabia contra nuestro mundo, son *nuestros* rostros los que portan y son *nuestros* conflictos a los que se enfrentan con garras, colmillos y poder místico. Por lo tanto, cuando estés preparando una crónica y poniéndola en marcha, tómatelo como algo personal. Cuanto mayor sea tu pasión por los elementos de la historia, más potente será tu crónica.

Concepto

Aquí es donde comienza la historia que te sientes impelido a contar. Si ves tu crónica como a un personaje, entonces el concepto es la naturaleza de ese personaje o su "clase", si lo prefieres. Desde ese núcleo esencial crearás el resto de elementos. Escenarios, personajes, conflictos e incluso la temática dependen en buena parte del concepto que escojas.

Comienza por una idea que te queme por dentro. Quizá odies la industria de la comida rápida: tú no puedes arrancarle la cara a Ronald MacDonald, ¡pero los Garou pueden hacerlo por ti! Explora, entonces, el concepto de una cadena de comida rápida que *es* genuinamente maligna: quizá O'Tolley's o alguna otra franquicia ficticia. Ese concepto puede inspirar personajes: quizá uno o dos personajes jugadores trabajen en la cadena y descubran cuán profunda está enraizada la maldad, o quizá el lodo tóxico generado por la cadena se abra camino hasta el río local, matando o corrompiendo toda la fauna salvaje, engendrando Perdiciones y haciendo enfermar a la gente. Puede que haya seres queridos cuyos hogares dependan de los favores de la cadena o cuya salud se haya resentido debido a hamburguesas contaminadas por Perdiciones. La idea de una malvada cadena de comida rápida proporciona inspiración para añadir elementos nuevos y podría ser un estímulo ideal para Roehuesos o Moradores del Cristal.

Una vez que has establecido ese concepto, puedes ir más allá en esa dirección; por ejemplo, comenzando una guerra que ascienda por la escala corporativa, probablemente hasta Pentex, o puede que hasta otro lugar totalmente diferente. *Recuerda esto: La sorpresa es tu aliada*. Puedes usar esa idea inicial para presentar una crónica anticorporativa que vaya desde las cocinas de O'Tolley's hasta enclaves del movimiento Occupy, las pizarras de Wall Street y los reñideros del rústico Tennessee. Si se acomoda a tu inspiración, puedes cambiar el enfoque de la comida rápida a los "desechos" de la sociedad, como en películas como *Street Trash* [NdT: *Basura de las calles* en España y *El Basurero de la ciudad* en Latinoamérica] o *Hobo with a Shotgun*. O ese concepto puede simplemente revelar la sombra del verdadero enemigo: Pentex, un culto de adoradores del Wyrm, quizá simplemente un grupo de mortales cuya avaricia sobrepasa su decencia. En cualquier caso, tu concepto alimenta tu crónica. Escoge uno que tenga impacto sobre todos los participantes de vuestra ciudad.



Tema

Donde el concepto proporciona la *idea*, el tema proporciona el *ideal*. Uno refleja la historia que quieres contar, el otro refleja las cosas que quieres decir. Puesto que las historias más ricas tienden a tener temas poéticos o significativos, querrás elegir algo acorde a ti y a tu grupo, un mensaje por el que merezca la pena luchar, aunque sea sólo en el contexto de tu juego.

Volviendo al ejemplo del concepto del "restaurante familiar" O'Tolley`s, puedes incorporar un buen número de temas potentes en tu crónica. El trato grotesco de los empleados y el surtido de alimentos pueden entenderse como el tema "los negocios son crueles". Los vertidos y polución de dicha industria podrían inspirar el tema "las corporaciones violan la naturaleza". La grasienta bruma y los desechos repugnantes pueden cuajar en el tema "la comida rápida provoca decadencia y enfermedad". Todos estos temas, y muchos otros, pueden fluir de ese concepto familiar… y puedes hacer lo mismo con cualquier otra idea que inspire tu creatividad.

Como un brutal reflejo del mundo moderno, **Hombre Lobo: El Apocalipsis** se caracteriza por varios temas intrínsecos: el conflicto entre la naturaleza primitiva y las creaciones de la humanidad, la tensión entre la humanidad y los animales (y la ambigüedad entre quién es quién), el potencial corruptor de los logros humanos, la devastación del poder descontrolado y la opresión de la pureza a manos de la civilización son todas partes esenciales de la experiencia de **Hombre Lobo**. Tales temas le dan al juego un mítico pero imperecedero significado. Seguramente podrías dirigir una crónica que simplemente trate acerca de transformarte hasta medir dos metros ochenta y destrozar cosas pero, ¿realmente no sería más memorable destrozar cosas por una causa? Los temas fuertes proporcionan firmes propósitos, y tú, como Narrador, tienes la oportunidad de darle a tus jugadores un motivo por el que valga la pena matar indiscriminadamente e incluso morir.

Atmósfera

El horror depende del tono y, aunque **Hombre Lobo** no se limita al horror, su atmósfera puede crear o destruir el juego. Aunque ciertamente es posible disfrutar un juego en el que los Vagabundos de los Nexos van repartiendo regalitos y las Perdiciones hablan con acento de los Monty Python, tales fantasías van en contra de la siniestra y, en ocasiones, trágica grandeza del Apocalipsis. Dicho esto, tampoco estás *limitado* a las tragedias adustas. Idealmente, tu crónica de **Hombre Lobo** mostrará un amplio espectro emocional, y la llave de dicho espectro es la *atmósfera*.

Si la crónica es tu personaje, la atmósfera es su personalidad. Puede ser sensiblera, furiosa, juguetona o completamente

amenazadora. Por supuesto, una crónica rica es todas esas cosas y más. Un solo tono parecerá tan aburrido como una persona que hable de forma monótona. Al comienzo, establece una atmósfera predominante; después, imagina formas de variarla mientras mantienes la consistencia de la crónica.

Cuando preparas una atmósfera, tus herramientas principales son la *descripción*, el *simbolismo*, el *entorno* y la *emoción*. Trataremos brevemente estas herramientas, pero por el momento recuerda esto: *cuanto* más utilices la descripción, el simbolismo, el entorno y la emoción para evocar un*a atmósfera, más profunda será*. No debes exagerar estos elementos, por supuesto, pero, especialmente en el caso de **Hombre Lobo**, "demasiado" es mejor que "insuficiente". Los hombres lobo son furia en estado puro. Una crónica aséptica va contra el espíritu de la bestia.

Volvamos con O'Tolley's. Como cualquiera que haya trabajado al ritmo de la comida rápida puede atestiguar, esos lugares, tras sus impolutos exteriores públicos, son tóxicos, estresantes y asquerosos. Ahora imagina esos factores intensificados por los sentidos agudizados y las pasiones viscerales de los Garou. Los colores brillantes parecen más brillantes, la música enlatada parece más cursi, el hedor a grasa, carne cocinada y poliéster sudado permea cada rincón y cubre cada superficie de la habitación. Juega con esas sensaciones y comenzarás a construir una atmósfera; intensifícalas con exageración poética (el siniestro rictus de los empleados que te dan la bienvenida al entrar, el tremendo acné del chico de la freidora, la canción pop que *odias a muerte* sonando a todo volumen por los chirriantes altavoces) y evocarás un infierno en la tierra. Enfrentado a esas sensaciones es fácil imaginar que un hombre lobo colapse y haga trizas el lugar… o imaginar espíritus malignos en las sombras, relamiéndose ante tales miserias cotidianas. A cambio, esa repugnante atmósfera da color a la aventura. Incluso cuando tus jugadores abandonen los confines de O'Tolley's, el hedor de sus efectos permanecerá a lo largo de la crónica.

Escenario

Todas las historias transcurren en *algún lugar*, quizá a lo largo de una lista de "algunos lugares". Ruinas bañadas por la luz de la Luna, bosques espesos, sórdidos bloques de viviendas y bulliciosos locales nocturnos son todos escenarios obvios para **Hombre Lobo**, pero tu aventura puede abarcar todo desde los *bayous* de Louisiana a los rascacielos de Tokyo, pasando por brumosos paisajes umbrales. El "escenario" proporciona la vestimenta al personaje que es tu crónica: es un traje, una piel desnuda, unos tatuajes, incluso una armadura. Más allá del mero aderezo del trasfondo, un escenario puede, de hecho, convertirse en un personaje en sí mismo.

Los escenarios no tienen por qué ser localizaciones físicas, especialmente en el dinámico mundo de **Hombre Lobo**. Un escenario también puede ser un flujo emocional, una crisis espiritual, una situación familiar o un estado mental. Un Garou que lucha contra el Harano puede ir caminando por una calle de Nueva York y aun así permanecer atrapado dentro de un miedo depresivo mucho más real para él que su entorno físico. Un hombre lobo adolescente probablemente perciba las dinámicas de las pandillas de su escuela secundaria más agudamente de lo que percibe la localización física de ésta… y así, para él, la "escuela secundaria" se convierte en un escenario en sí mismo.

Cualquiera que sea la forma que tome, el escenario de una historia da forma a sus actividades. Los personajes actuarán y reaccionarán dentro de los límites y circunstancias de su escenario. El hombre lobo de Nueva York está constreñido no sólo por las calles de la ciudad (y el potencial de ser grabado o fotografiado si Cambia de Forma), sino por la aplastante depresión que siente en su interior. Nuestro estudiante de secundaria pasa sus días rodeado por los muros del edificio, sus compañeros, profesores, horarios de clases y corrientes sociales. Ambos hombres lobo se mueven dentro de sus respectivos escenarios. No sorprende, pues, que tantos Garou quieran desbocarse.

Cuando estés diseñando tu crónica, hazte con una colección de escenarios interesantes. Triángulos amorosos, vertederos ilegales, vibrantes locales nocturnos, altísimos áticos, callejones oscuros, vías de tren abandonadas y cualesquiera otras localizaciones o estados mentales que te resulten atractivos. Colabora con tus jugadores antes de comenzar la crónica de forma que puedas crear escenarios apropiados para los personajes. Escoge unos pocos como piedras angulares de tu historia: el apartamento del alfa, el Túmulo en lo profundo del bosque y la sangrienta galería donde los vampiros llevan a cabo sus juegos. A partir de ahí, discute a fondo los detalles importantes y toma notas para futuras referencias. Cuanto más vital sea un escenario para la historia, más información querrás tener a mano.

Un truco de Narrador: Cuando estés en un lugar, dinámica o estado mental concretos, toma nota mental o por escrito de los detalles. Presta atención a las cosas pequeñas (el rumor de los vagones del metro, el brillo de la luz a través de una vidriera, el latido de tus tripas o el hedor de la leche agria en el pasillo 4 del supermercado) y guárdalos para futuros usos. Imprime imágenes de Internet o lee entradas de blogs para hacerte una idea de la sensación de experiencias que nunca has tenido por ti mismo. Cuando necesites descripciones para el juego, sácalas de esos y otros recursos. De este modo, tendrás un vívido mundo imaginario a tu disposición.

No puedes cartografiar el mundo entero, aunque algunos Narradores ciertamente *lo intentan*. En lugar de volverte loco con elaborados esquemas y mareantes detalles que puede que nunca tengas ocasión de utilizar, toma un puñado de escenarios clave y determina en ellos unos pocos detalles en los que centrarse. Quizá la escuela secundaria tenga un aire acondicionado anticuado, paredes descoloridas, animadoras despiadadas o un equipo de fútbol americano inepto llamado los Cruisers que acoge más violadores oportunistas que merecedores del Salón de la Fama. Si tu hombre lobo adolescente tiene un trabajo temporal después de las clases en O'Tolley's, ese pozo negro "para toda la familia" se convierte también en un escenario. Tejiendo atmósferas evocadoras en torno a esos lugares clave, puedes hacer que cobren vida… y tu crónica con ellas. Tus jugadores se sentirán más vinculados a esa escuela secundaria y a esa hamburguesería de lo que lo harían a escenarios sin personalidad por los que sus personajes simplemente pasen de largo.

Personajes

En cualquier caso, ¿quiénes *son* esos personajes? No sólo los jugadores hombres lobo, sino también la gente de su mundo. ¿Quiénes son sus amantes, primos, rivales y víctimas? Si el mundo es tu personaje, entonces los personajes dentro de ese mundo también son tuyos. Cuando tienes vagabundos cantando en el callejón, sus voces te pertenecen. Cuando ese profesor sabihondo o el gerente de O'Tolley's hace una última y sarcástica observación, tú lo ayudarás a encontrar las palabras que volverán locos a tus jugadores. Como Narrador, naturalmente, querrás tener alguna idea de quiénes *son* esos personajes. Y al darles nombres, descripciones, peculiaridades y deseos, llenarás tu historia de *gente*, no de estadísticas.

Por supuesto, no necesitas rellenar hojas de personaje completas para cada figurante. Simplemente memoriza o anota una o dos de sus características. Un nombre gracioso, un acento extraño, la forma en la que lían sus apestosos cigarrillos, todos esos detalles llaman la atención. Dota a cada personaje con al menos un rasgo memorable (mal aliento, pasión por el UNO, un guardarropa sacado de una serie de televisión de los 80) y causarás impresión cada vez que ese personaje aparezca.

Motivaciones

Para esos rasgos añade *motivaciones* cuando puedas hacerlo, motivos que impulsen a los personajes a hacer lo que hacen. Ese profesor puede querer poner a los estudiantes en su sitio, el gerente podría seguir la política de "hacerles sudar tinta". Entre actores, la pregunta "¿Cuál es mi motivación?" es la forma corta de decir "¿Qué demonios estoy haciendo aquí?". Cuanto más atractiva sea la respuesta, más dinámica será la actuación. Después de todo, la gente no se limita a esperar que la asesinen hombres lobo: realizan esfuerzos, sueñan, trabajan y, sí, luchan por las cosas que esperan conseguir. Cuando proporcionas motivaciones fuertes a los personajes que retratas, tu mundo se fortalece y se hace memorable.

Las motivaciones deberían ser cortas, dulces y activas. Un simple "Quiero conseguir cincuenta pavos en propinas esta noche" gana a un más complejo "Planeo ganar dinero suficiente para conseguir un apartamento al que no me avergüence llevar chicos algún día". Las personas complejas pueden tener motivaciones complejas. Si, para empezar, no son humanas, sus dinámicas pueden ser totalmente incompresibles. Incluso así, debe existir al menos una meta que tú, el Narrador, comprendas. Los personajes con los que puedas identificarte parecerán estar más vivos que los que tengan objetivos completamente ajenos o estén desprovistos de objetivo alguno.

Proporciona metas incluso a los personajes secundarios. De esa forma, será más fácil y divertido interpretarlos e interactuar con ellos. Si la chica que está en la barra quiere ahogar su desengaño en alcohol y el tío espeluznante puesto hasta arriba de pastillas quiere evitar hablar para que nadie repare en su tartamudeo, esos personajes se transforman en algo más que mero atrezo: se convierten en participantes activos de la historia y puede que te sorprendan incluso a ti con su reacción cuando se les presione.

Entidades inhumanas

Lo mismo es aplicable para personajes no humanos. Después de todo, los hombres lobo son bestias espirituales con mentes humanas, por lo que todo puede ser una "persona" a sus ojos. Coches, casas, plantas y corrientes de viento pueden tener personalidad; las piedras pueden tener nombres y los espíritus pueden tener ambiciones. Las entidades simples tendrán deseos simples, pero las complicadas (espadas poseídas, espíritus Ancestro, Tótems Incarnae, Túmulos poderosos) pueden tener personalidades tan vívidas como cualquier ser humano.

Cuando interpretes tales entidades, escoge una extraña peculiaridad que remarque su naturaleza. Puedes susurrar frases vacilantes, inclinar la cabeza en un ángulo extraño, moverte espasmódicamente o adoptar cualquier otro amaneramiento extraterreno. Como con cualquier otro personaje, escoge un rasgo o dos que hagan memorable a esa entidad, empléalo y luego pregúntate "¿Qué quiere esta entidad de los personajes?" Nada es gratis en el Mundo de Tinieblas y toda criatura espera alguna forma de respeto, reconocimiento o recompensa cuando tus hombres lobo acuden a ellos.

Independientemente de su naturaleza, los personajes principales deberían tener descripciones, notas y quizá hojas de personaje completas. Amantes, mentores, aliados frecuentes y antagonistas principales merecen ser descritos en detalle. Estas personas tienen peculiaridades, necesidades, miedos y habilidades propias. De nuevo, cuanto más interesantes te parezcan a *ti* esas personas, más intrigantes les parecerán a tus jugadores. En cierto sentido, son *tus* personajes jugadores. Interpretes además como jugador a un Garou o no (mira en el recuadro Colaboración) estos personajes son piezas clave de tu juego.

Relaciones

Una vez que te hayas ocupado de quiénes son los personajes secundarios, decide quiénes son *para* los personajes jugadores. ¿Son padres cariñosos? ¿Hermanos abusones? ¿El jefe que odias? ¿El chico que te rompió el corazón por primera vez? Las dinámicas interpersonales son suficientemente interesantes y complejas cuando tratas con seres humanos. Convierte a uno o dos de ellos en monstruos licántropos y tienes un material increíble para una historia (de nuevo, puedes ver *Ginger Snaps* para tener un excelente ejemplo de relaciones entre hermanos peludos).

Los espíritus también tienen relaciones complejas con los Garou. Un Tótem, por ejemplo, no es simplemente una "máquina de hacer favores" a disposición de tu manada. Considera cómo se relaciona con cada miembro de la manada e interpreta de acuerdo a ello. ¿Ha seducido Coyote a un miembro de la manada? ¿Rehúye Pegaso a un seguidor desagradable que puede no haberse dado cuenta siquiera de que ha ofendido al Tótem? Muestra esas relaciones, y otras, a través del comportamiento del espíritu. Cuando tratas a los espíritus como "gente", abres un mundo nuevo de relaciones y conflictos potenciales.

Conflicto

Cuando la gente persigue metas opuestas, estalla el conflicto. Tales conflictos pueden abarcar desde silencios incómodos hasta enfrentamientos violentos, dependiendo de quién quiere qué y cuánto lo desee. El conflicto es el motor que dirige toda forma de drama; a veces es un triciclo y a veces un caza a reacción. Y, aunque los hombres lobo son máquinas de guerra vivientes, algunas formas de conflicto pueden desafiar incluso a los Garou.

El conflicto no es sólo sangrientas escaramuzas contra un Primer Equipo de Pentex o la lucha por el liderazgo dentro de una manada. Es también la discusión con tu amante, la disputa con tu jefe, el descaro de los niños tras un mal día o el coche que no arranca tras haberte gastado dos de los grandes en reparaciones. El conflicto asoma su fea cabeza con los vecinos ruidosos a las tres de la mañana, los odiosos policías que disfrutan poniendo multas por exceso de velocidad y los padres que simplemente no te comprenden. Hombre lobo o no, nadie es inmune a esas batallas del día a día que, en muchos casos, por desgracia no pueden solucionarse haciendo picadillo al ofensor. Incluso para los hombres lobo, las soluciones sutiles a menudo son necesarias.

Dada la Rabia innata en el alma de cada Garou, estos quebraderos de cabeza cotidianos pueden ser más desafiantes que la confrontación abierta. Después de todo, la disputa que no puedas resolver con la devastación de la Forma Crinos arroja al Garou no sólo contra su antagonista, sino también contra sus propios instintos depredadores. Cuando Sofía Destripa-al-Oso tiene que aguantar al presumido de su jefe de O'Tolley's, el impulso de añadir *sus* tripas a la barra de ensaladas se convierte en un antagonista mayor que el propio jefe. Entonces, como Narrador no sólo será tu trabajo llevar dichos conflictos al juego, ¡también será un placer!

Consecuencias

Ya sabes que los conflictos tienen *consecuencias* y que no todas ellas pueden solucionarse en un minuto o dos. Arrancarle la cabeza a su jefe y meterla en la grasienta freidora puede satisfacer a Sofía momentáneamente pero ¿y luego qué? Más allá del potencial trauma y los remordimientos por matar a un ser humano, hay otros factores legales y logísticos que considerar. O'Tolley's probablemente tiene cámaras de vigilancia; hoy en día, la mayoría de los lugares las tienen. ¿Y qué pasa con los testigos? Hay todo un equipo de trabajadores, compañeros de Sofía, además de los clientes. Si un animal salvaje/empleado psicótico/escribe-tu-delirio-aquí repentinamente se carga al gerente en plena hora punta de la comida, un montón de policías llegará allí en pocos instantes, momento en el cual Sofía tendrá *verdaderos* problemas. Los Garou pueden ser capaces de explotar su rabia en las situaciones que nosotros no podemos, pero esa habilidad también hace que los conflictos del día a día sean más difíciles de soportar. Es prerrogativa del Narrador preparar tanto los conflictos como sus consecuencias y después dejar que sean los jugadores quienes se desenvuelvan entre ellas.

Describir conflictos

Como con cualquier otro elemento de la historia, puedes elevar la tensión de un conflicto jugando con los pequeños detalles: el olor a ajo en el aliento del jefe, las pequeñas gotitas de saliva que salpican la cara de Sofía mientras éste le grita, la peste de la freidora y sus sugerentes burbujas de grasa... ya te haces a la idea. Esos detalles convierten una típica discusión en un drama de gran impacto, especialmente si el antagonista es alguien a quien el hombre lobo no quería matar hasta ese momento. Para una persona llena de una primitiva furia depredadora un niño gritón puede parecer comida y una esposa celosa puede percibirse como un irritante pedazo de carne. Es la maldición y el reto de los Garou enfrentarse a dichos conflictos y alzarse sobre su naturaleza guerrera... o perecer en desgracia.

Cuando el conflicto se transforma en una guerra abierta, puedes tener un día de maniobras con las embriagadoras sensaciones de la violencia: coches que explotan, el maloliente humo de las armas y sangre a borbotones. Como Narrador, desbócate con el éxtasis del combate. Describe la respuesta a cámara lenta de los enemigos pillados por sorpresa por los veloces Garou, los cartuchos de bala calientes tintineando contra el suelo o el desesperado sudor de los cazadores enfrentados cara a cara con el depredador definitivo. En la vida real, nuestros sentidos se intensifican en la confusión de la batalla. ¿Cuánto *más* intensos serán, entonces, cuando un hombre lobo abrace por completo su furia y se lance de cabeza a la matanza? Al presentar estas sensaciones, puedes transformar una serie de tediosas tiradas de dados en una sangrienta coreografía que asombraría al mismísimo Tarantino.

Cuando la niebla de la batalla se desvanece quedan, de nuevo, las consecuencias. Hay que encargarse de los cuerpos, las aullantes sirenas señalan la proximidad de la policía, los compañeros apesadumbrados juran venganza mientras cacerías humanas por todo el estado acosan a los hombres lobo. Con la excepción de las zonas de guerra y los vastos parajes naturales, y con frecuencia incluso en ellos, las peleas dejan evidencias y provocan investigaciones. Cámaras de vídeo, cámaras de teléfonos, cámaras satélite... ni siquiera el Delirio puede borrar por completo sus efectos. Los Garou descuidados pueden acabar en YouTube y, aunque la mayoría de la gente no tomará en serio esos vídeos, existe un dedicado submundo de personas y otras entidades que *no lo harán*. Incluso si un hombre lobo consigue eludir ser fotografiado, incluso si nadie ha muerto, incluso si el conflicto no fue más que una simple riña, probablemente habrá repercusiones: su novia ya no responderá a sus llamadas, sus compañeros de manada no confiarán en sus dotes de liderazgo o los vampiros de aquel nido que incendió tenían amigos que ahora están sedientos de sangre de hombre lobo. Cualquiera que sea la forma que tome el conflicto, está destinado a afectar a la crónica... posiblemente durante una larga temporada.

Batalla, pérdida y una muy buena pelea

En principio, las historias representan una serie ascendente de conflictos que culminan en un clímax. Todos los mochuelos, cambiaformas o no, regresan a su olivo a

descansar y las múltiples tramas se entrelazan. Los personajes relevantes hacen acto de presencia, en persona o en virtud de sus efectos en la historia hasta el momento. En las aventuras de **Hombre Lobo**, este clímax suele significar un gran combate en una localización dramática, dependiendo la victoria de la resolución de la trama.

¿Ganarán los hombres lobo? No siempre. De hecho, puede ser incluso más dramático cuando *pierden*. El trágico tema del apremiante Apocalipsis dicta que cada victoria aún contiene la sombra de la derrota. Incluso si O'Tolley's arde hasta los cimientos, Sofía Destripa-al-Oso tendrá que huir, dejando atrás todo lo que una vez consideró su vida. Seguramente conseguirá una nueva manada y Poderes geniales, pero sus planes para la universidad, una carrera, quizá incluso el amor, son ahora ruinas ensangrentadas. Asombrosos como son, y aunque son *literalmente* alucinantes, los Garou son héroes malditos, condenados a luchar una grotesca guerra de la que nadie más puede saber. Ese secreto por sí solo se convierte en un conflicto que únicamente puede resolverse con la muerte.

Entonces, ¿**Hombre Lobo** es sólo un largo y pesimista esfuerzo? ¡Ni por asomo! A pesar de toda su naturaleza trágica, los hombres lobo son las más grandes, duras y geniales máquinas de matar sobre la verde faz de Gaia... y probablemente de cualquier otro lugar. Incluso cuando perecen, cosa que ocurre a menudo, los Garou viven con magnificencia y mueren de forma gloriosa. Cada conflicto es, entonces, una victoria independientemente del resultado. Enfatiza este punto recreando el honor de una buena muerte, el espectáculo de una buena lucha y la tremenda diversión de desencadenar un infierno por un bien mayor. Dale a tu grupo grandes victorias con dramáticas pérdidas, pero equilibra la balanza de cara a la diversión. Enséñales que, incluso si sus hombres lobo pierden, los jugadores ganan siempre.

El gran ¿Y si...?

Al final, todos esos elementos se resumen en dos simples palabras: ¿Y si...? ¿Y si los hombres lobo fuesen reales? ¿Y si una supercorporación global realmente *fuese* un agente del mal cósmico? ¿Y si pudieras convertirte en una depredador sagrado de 2,75 metros (nueve pies) de altura que ha jurado defender el mundo viviente? Como Narrador, tienes que lanzar ese interrogante de dos palabras hacia cada callejón oscuro que puedas imaginar... y entonces proporcionar algunas respuestas.

Cada vez que te sientas atascado (que lo estarás), pregúntate ¿Y si...? y explota las posibles respuestas. ¿Y si hubiera un gigantesco espíritu pez gato en el lago local? ¿Y si ese camión negro realiza vertidos de residuos tóxicos en medio de la noche? ¿Y si una cadena de televisión crease un programa llamado *¿Quién quiere cazar a un hombre lobo?* y para averiguarlo reúne suficientes concursantes para toda una temporada? Puedes sacar una docena de temas, atmósferas, ambientaciones, personajes y conflictos de una simple sesión de "lluvia de ideas" gobernada por el gran "*¿y si…?*" Quédate con aquéllos que más te atraigan y tendrás a mano los cimientos de la crónica.

Una vez que tengas los cimientos, por supuesto, es hora de dejar sueltos a los lobos.

LA GRAN MUERTE

Los Garou mueren. Lo hacen con frecuencia y habitualmente de forma horrible. ¿Qué harás cuando el Garou en cuestión pertenezca a un jugador? Haz que dicha muerte sea gloriosa como recompensa o ignominiosa para darle una lección. Nunca la desproveas de valor. En realidad, no hay nada malo en adoptar un enfoque desolado y nihilista en un juego de **Mundo de Tinieblas**, pero **Hombre Lobo**, más que ningún otro, se beneficia enormemente de que sus personajes se marchen con un destello de gloria.

Una muerte gloriosa debería celebrarse. Para los Garou, la mayor de las aspiraciones es morir luchando. Si tienes un jugador dispuesto a sacrificar a su personaje por el bien del drama, asegúrate de que esa muerte *valga la pena*. Haz que los Galliard canten alabanzas. Permite que su desaparición termine con una implacable amenaza. Consiente, quizá, que el jugador cree un nuevo personaje con algunos puntos adicionales para recompensar su dedicación. Haz lo que sea para que ese jugador se sienta orgulloso del sacrificio realizado.

Ritmo

Los hombres lobo son agresivos. Incluso los más calmados se mantienen en constante movimiento. Una historia de **Hombre Lobo** debería ser también así: dinámica, tensa, ominosa y predatoria. Puedes mantener el ritmo constante dejando pistas, incitando a la actividad, plantando sospechas y presentando de cuando en cuando una amenaza flagrante. ¿Tu manada da palos de ciego? Lanza un hueso al aire y mira cómo se pelean por él.

Si sabes que un grupo de cazadores está observando desde lejos a los lobos, deja que uno de los Garou perciba un olor desconocido. ¿Un vampiro tiene rencillas con la manada? Deja que uno de sus servidores trate de seducir a uno de los lobos para llevarlo hasta una trampa. ¿Existen conflictos entre un hombre lobo y su Parentela? Quizá un primo celoso escoja *este preciso momento* para vengarse. Necesitarás algún interludio entre partida y partida, claro, pero mantén siempre tus sesiones de juego en movimiento.

Tensión y suspense

Como Hitchcock observó, la violencia no es suspense. La tensión surge a través de la *amenaza* de la violencia, no de su expresión. Él ofreció el ejemplo de una bomba haciendo tic-tac bajo una mesa mientras dos hombres están sentados a ella sin saberlo. La explosión es simplemente violencia: son *los momentos antes de la explosión*, durante los cuales *cualquier cosa* puede ocurrir, los que mantienen a la audiencia cautivada.

Como Narrador, tienes una gran cantidad de bombas: Pentex, el Wyrm, los propios Garou, etc. El truco es preparar

situaciones en las que la cruda violencia se vea intensificada por la incertidumbre. Ola tras ola de Fomori armados aburre rápidamente; golpes inesperados (comida envenenada, ataques de francotiradores, policías en el descansillo con órdenes de arresto) y, aún mejor, amenazas incumplidas (presagios inquietantes, olores extraños, conversaciones susurradas que no pueden entenderse por completo) intensifican la tensión. Nunca sabrán de dónde vendrá el siguiente golpe y esperarán uno incluso cuando no haya nada al acecho.

Dicho esto, rebaja también la tensión cada cierto tiempo. Un estado constante de tensión sobreestimula a los jugadores y termina por embotar su sensibilidad ante los picos emocionales. Ver "Descansos", más adelante.

Diversifica la naturaleza de los conflictos para mantener la tensión elevada. Mezcla peleas físicas con altercados sociales, encuentros románticos, crisis espirituales y dilemas intelectuales. Una manada acosada por un enjambre de Perdiciones sólo necesita seguir moviendo las garras y tirando dados. Si tus jugadores además luchan con las políticas tribales, las disputas personales, la atención policial y la decadencia moral de sus acciones, las complejidades de la historia los mantendrán en vilo.

Arcos argumentales

Tradicionalmente, una historia sigue una serie de *arcos*: acciones ascendentes y descendentes que conducen hasta un clímax y resolución finales. Con un poco de planificación y mucha improvisación, puedes guiar tu crónica a lo largo de ritmos similares sin tener que arrastrarla por la fuerza.

Introducción

La *introducción* establece los personajes y su situación. Quizá Devorador-de-Parientes asesinó a su amada aunque celosa prima en la historia anterior. Ahora está atormentado por la culpa, su familia lo evita, está marcado por su nombre ritual y es perseguido por el espectro furioso de su prima. Aún no sabe de esto último, pero se enterará.

Acción inicial

El conflicto de la historia principal comienza: la prima de Devorador-de-Parientes descubre que está "viva" en el mundo espiritual. Siempre tuvo un don para comunicarse con los muertos y ahora es una de ellos. Al explorar sus nuevos Poderes comienza a convertir la vida de su asesino en un infierno: derriba objetos, susurra en la noche, reúne espíritus aliados y coloca pistas que impliquen a Devorador-de-Parientes en crímenes reales o imaginarios. El hombre lobo no se da cuenta de todo esto, por supuesto… Sólo sabe que repentinamente su vida parece una historia de fantasmas. A pesar de todo, tiene sus sospechas.



Escalada

Pronto, varios conflictos persiguen a los personajes: los compañeros de manada se enfrentan entre ellos, los espíritus atacan y las autoridades comienzan a hacer preguntas certeras. Los antagonistas principales se enzarzan con ellos en una serie de golpes y contragolpes, cada uno de los cuales intensifica el conflicto. El fantasma de la prima realiza pactos infernales y despiadadas entidades tantean a la manada de Devorador-de-Parientes. Portentos y presagios apuntan hacia un gran pecado que debe ser redimido. Cada bando consigue victorias y la acción avanza hacia un momento decisivo.

Descansos

Los descansos ocasionales relajan la tensión. Sin estos "descensos en la acción", que en términos de juego podrían marcar el final de una sesión, la acción se vuelve monótona. Cada descanso resuelve un pequeño conflicto mientras se eleva la acción global. Quizá Devorador-de-Parientes consiga rechazar los ataques espirituales, pero se dará cuenta de que el verdadero enemigo es su no-tan-fallecida prima, a quien su naturaleza de Pariente le otorga desafortunadas ventajas.

Clímax

Finalmente, se llega al punto álgido cuando los personajes y sus conflictos alcanzan un final espectacular. Emplea aquí los más deslumbrantes elementos de tu escenario y la interpretación más intensa: la prima muerta se manifiesta como una aullante tormenta umbral aliada con entidades malignas. El caos explota en ambos lados de la Celosía. Devorador-de-Parientes debe guiar a su manada a través de esa confrontación final, expiando su propio pecado al disipar, y con suerte redimir, al torturado espíritu de su prima.

Resolución

La *resolución* brinda a la historia una conclusión satisfactoria y puede preparar el escenario para la próxima aventura. Un lacrimógeno enfrentamiento en el mundo espiritual envía a la prima de Devorador-de-Parientes a un reino infernal. En el proceso, él acaba marcado con una fantasmal cicatriz resplandeciente. Más allá de la confusión emocional de la batalla, esa marca agria sus relaciones con los espíritus y otros Garou. ¿Tratará de salvar el alma de su prima? ¿Podrá él redimir la suya propia? Las respuestas a estas preguntas forman la resolución. La victoria le proporcionará un cierre... igual que podría hacerlo el fracaso.

Herramientas narrativas

Como Narrador de **Hombre Lobo**, tienes un enorme conjunto de herramientas a tu disposición. La gente lleva contando historias desde que tenemos lenguaje y, aunque no hay suficiente espacio en este capítulo para un examen en profundidad de cada herramienta narrativa (consulta un buen libro sobre escritura o la wiki de TV Tropes), unas pocas herramientas efectivas pueden marcar la diferencia entre una tarde de tirar dados y un memorable relato de horror salvaje.

Notas

Toma notas, guárdalas y tenlas a mano divididas por tipos: hojas de combate de referencia con la información esencial de combate de los antagonistas, datos vitales en tu portátil o *tablet* sobre escenarios o eventos clave, listas garabateadas de nombres y peculiaridades de personajes que te inventes sobre la marcha, notas de quién-está-haciendo-qué-a-quién para no perderte en las redes de tu propia trama o rápidos esquemas de lugares que puedan aparecer de nuevo. No necesitas un listado enciclopédico con cada personaje que haya aparecido en el juego, pero unas pocas notas harán tu trabajo mucho más sencillo.

Improvisación

Como hemos mencionado antes, los libros y las películas son lineales: las historias siguen un curso predeterminado. Las historias de rol son interactivas: historias cooperativas donde casi cualquier cosa puede ocurrir. Cada jugador es también un Narrador y, si el Narrador "oficial" intenta forzar el resultado, es probable que todos terminen decepcionados. La clave es la improvisación, dirigir siguiendo algunas directrices establecidas hacia un fin indeterminado. ¿Cómo puedes improvisar? Me alegro de que lo preguntes…

Los secretos para una buena improvisación son los siguientes:

- Di siempre "sí". Nunca digas "no".
- Explora las posibilidades.
- Recuerda quién eres, qué quieres y cómo planeas conseguirlo.
- Trabaja con lo que tienes.
- Mantén a tus colaboradores conjeturando, pero nunca les fuerces a decir "no".

En resumen, esto significa que estableces unos cimientos firmes con buenos escenarios y después los pueblas con personajes que saben lo que quieren y se esforzarán por conseguirlo. Cuando las circunstancias cambien, usa esos cimientos para cambiar con ellas.

Primero, comienza con unas pocas constantes: tus jugadores, sus personajes, tu escenario y los personajes que pongas en él. Quién está haciendo qué a quién, dónde lo están haciendo, por qué lo están haciendo y cómo planean hacerlo antes de que los personajes jugadores aparezcan. Una vez que esos personajes jugadores aparezcan, ¿cómo cambiarán los personajes iniciales sus planes de acuerdo a dicha interferencia? Aquí es donde las notas, escenarios, personajes, motivaciones e incluso herramientas entran en juego. Trabaja con ese material, dispón los cimientos de tu aventura y prepárate para cambiarlos a voluntad.

Piensa en la historia como una pelota que os pasáis entre tú y tus jugadores. Puedes lanzarla solapadamente, tirársela a alguien que no esté mirando, hacer una finta hacia el que espera que se la lances, incluso hacerla rodar por el suelo… pero no puedes aferrarte a la pelota, llevártela lejos de los demás, lanzarla a un tejado o convertirla en un pájaro. Todos deberían disfrutar del juego. *Di siempre "sí"* significa que

FICHA DE TRUCOS Y FICHAS DE DONES

Otra herramienta útil del Narrador, la *ficha de trucos*, te ofrece una referencia rápida para las decisiones tomadas sobre la marcha. En combate, por ejemplo, no quieres acabar rebuscando en un cuaderno lleno de hojas de personaje. En su lugar, haz una ficha de trucos con sólo los detalles vitales de cada antagonista: sus armas, armadura, Destreza + Pelea y reservas de dados de Pelea con Armas, tiradas de absorción, puntuación de Iniciativa, magias principales de combate y cosas así.

Considera también rellenar fichas con los diversos Dones o Encantamientos empleados por tus personajes del Narrador. Enumera los niveles, tiradas, costes y efectos esenciales (en una o dos frases) de esos Poderes mágicos y sujétalas con un clip a la hoja de personaje apropiada. Puede que quieras utilizar una *app* para referenciarlos rápidamente en tu dispositivo móvil o *tablet*. De esa forma, tendrás referencias fáciles a mano y no necesitarás rebuscar en los libros de reglas en momentos inoportunos.

mantienes la pelota en juego, mantienes la coherencia y estarás preparado para las sorpresas cuando lleguen.

Descripción

Como hemos visto antes, las descripciones vívidas marcan la diferencia entre aventuras fascinantes y concursos de tirar dados. Esto es especialmente cierto en **Hombre Lobo**, donde los personajes ven el mundo a través de sus extraordinarios sentidos. Como Narrador, utiliza cada oportunidad para resaltar el sensual mundo de los Garou. Desvela tu mundo a través de impresiones, vistazos, sombras e insinuaciones. ¿Qué opción es verdaderamente más atractiva: “El penetrante hedor de los residuos tóxicos arde en tus fosas nasales. Hay algo entre la maleza, brillando débilmente por el limo luminiscente” o “Hay un Danzante de la Espiral negra detrás de ti. Tira Iniciativa”?

Es fácil caer en el hábito de llamar a todo por el nombre que viene en el libro. Ese hábito, sin embargo, va contra el tono de una amenaza enigmática. Cuando sea posible, evita utilizar Grandes Términos Registrados®. Considera cada situación o encuentro en base a lo que es necesario saber: tú necesitas saber que dos Tentadoras, un Títere de Carne y cuatro Danzantes se enfrentarán a tus jugadores, pero *ellos* sólo necesitan saber que están en serios apuros.

Juega con los sentidos

Como apunta David Abram en su excelente libro *Becoming Animal*, el mundo natural nos habla constantemente: «No nos hablan con palabras. Hablan cantando, como los pájaros, o mediante el ritmo, como los grillos y las olas del océano. Pueden hablar un lenguaje de movimientos y gestos, o articularse en las sombras cambiantes». Adopta este lenguaje cuando te sea posible y capturarás tanto la atención de tus personajes como la misteriosa esencia de la misma Naturaleza.

Los hombres lobo, no lo olvides, son un pueblo *animal*. Como los animales, perciben su entorno con una claridad que los humanos sólo pueden soñar. Mientras que su visión del color puede ser pobre, su capacidad para escuchar, sentir, saborear y especialmente *oler* el paisaje sobrepasa la de los humanos. Como Narrador de **Hombre Lobo**, juega con todos los sentidos. Describe olores y movimientos demasiado sutiles para que la percepción humana normal pueda detectarlos. Exagera el palpitar de un corazón culpable o el nauseabundo chorro de gases del combustible diésel. Pide tiradas de Percepción en momentos inesperados y después tómate un segundo para describir detalles fugaces que pueden o no ser importantes pero que un hombre lobo percibiría de todas formas. Tu crónica se enriquecerá cuando lo hagas.

Simbolismo

Los humanos ven presagios por todas partes. Nuestra facultad para el lenguaje convierte incluso los más simples actos de la naturaleza en símbolos. Los colores se transforman en temperamentos, la materia asume cualidades espirituales y el clima refleja eventos que tienen lugar sobre la tierra. El simbolismo enfatiza la atmósfera, agudiza las descripciones y revela aspectos del personaje que de otra forma permanecerían ocultos. Es apropiado entretejer algo de simbolismo en la crónica para reforzar las cualidades épicas de **Hombre Lobo: El Apocalipsis**. Tus jugadores son mitos vivientes, después de todo, y los espíritus son símbolos personificados.

Los hombres lobo en sí mismos son intrínsecamente simbólicos y reflejan una cruda naturaleza bestial tras la frágil urbanidad humana. Al moverse como lo hacen a través de una multitud de significados, los Garou tienden a ver símbolos incluso cuando no existen.

Desde el punto de vista de un juego de rol, el simbolismo puede sugerir peculiaridades, motivaciones y descripciones de los personajes del Narrador. Esto es cierto especialmente con los espíritus. Anuncia la presencia de un espíritu del Viento del Norte al congelar los charcos cercanos. Haz que un espíritu de cristal hable con frases agudas y cortantes. La ominosa pregunta de un espíritu búho puede inspirar paranoia: quizá exija saber quién ha estado comiendo carne humana o quién tiene un romance secreto con un compañero G*arouuuuuuu*.

Cualquier libro de símbolos contendrá toneladas de ideas. Números, colores, formas y fenómenos contienen potencial dramático. Puede que quieras utilizar simbolismo “convencional”: el trece trae mala suerte, las tormentas significan convulsión, los gatos son furtivos, el negro es maligno… U ocasionalmente invertirlo de forma que el trece sea afortunado, las tormentas nutran la tierra, los gatos sean aliados observadores y el negro refleje el confort de la Madre Noche. Puedes emplear un enfoque dickensiano en los personajes (nombres simbólicos, físico significativo, profesiones que reflejen sus personalidades) o voltear esas expectativas en sus cabezas con alegres enterradoras llamadas Felicidad y Gracia.

Y entonces, por supuesto, puedes dejar caer elementos que *parecen* terriblemente simbólicos y no significan nada inusual. Diviértete haciéndolo y no tengas miedo a exagerar. Que tus jugadores crean escuchar malos presagios en el ulular de ese búho no basta para hacer que estén en lo cierto… esta vez.

Entorno

Los entornos físicos y espirituales son vitales para **Hombre Lobo**. Grandes bosques, inhóspitas cadenas montañosas, ciudades decadentes y páramos neblinosos le dan un atractivo elemental a las aventuras de los Garou. Añade el salvaje potencial de la Umbra y sus reinos, y obtendrás posibilidades casi infinitas. Más que cualquier otra criatura sobrenatural, los hombres bestia personifican el mundo natural. Los vampiros suelen distanciarse de su entorno, pero sus rivales lupinos a menudo se confunden con el paisaje… hasta que, por supuesto, es demasiado tarde.

Como Narrador, enfatiza el entorno de la manada. Emplea vívidas descripciones para capturar el tono de cada localización. Establece detalles para distinguir un bosque de otro y, cuando te sea posible, imbuye al entorno con una sensación de vida. Dota de personalidad a tus paisajes mediante la personificación de sus elementos: amenazadoras cumbres, furiosa maquinaria, praderas soñolientas, inquietos arroyos. Da a tus jugadores la sensación de que el entorno los observa y los entorpece, les franquea el paso o les bloquea el camino. Subraya las cualidades espirituales del entorno y proporciónale carácter y vida.

Los Garou no sólo sienten las dimensiones espirituales y físicas de un entorno, sino en ocasiones también su resonancia *emocional*. ¿Conoces esa tensa sensación que tienes cuando entras en una habitación en la que varias personas han estado discutiendo? Ahora imagina esa sensación intensificada para un hombre lobo. Los Garou perciben rastros de enfado, depresión o excitación: su vello se eriza cuando hay furia en el aire. Los Theurge y Galliard podrán incluso, con una tirada o dos de Percepción, "leer" el tono emocional de un espacio aparentemente vacío. Incluso sin evidentes referencias de juego, puedes enfatizar una escena simplemente al describir su escenario en términos emocionales: ruinas meditabundas, un valle lloroso, una jubilosa hoguera, etc.

Además, cada entorno es diferente. Los bosques a lo largo de la cordillera de los Apalaches no son los bosques de las Montañas Rocosas ni de la costa del Pacífico. Al revelar impresiones de la atmósfera única de cada localización, harás que cada lugar sea memorable. Cuando describas un lugar, añade pequeños detalles (botellas rotas de Jack Daniels en un callejón, un ajado póster de Jimmy Hendrix en la pared, un león de piedra con un mostacho de grafiti en el exterior de la biblioteca de la ciudad) que den vida a ese lugar. Mientras tanto, en la vida real, captura las sensaciones asociadas a varios entornos y comparte esos recuerdos con tus jugadores a través de lugares imaginarios en tu crónica.

Escenas memorables

Las ambientaciones dramáticas intensifican el drama. Un tiroteo en medio de una ventisca, un local nocturno o un bosque en llamas es mucho más impresionante que uno en mitad de una calle desierta (a menos, claro, que la calle esté vacía por una desaparición en masa o una plaga). En las películas, tales escenas dramáticas son llamadas *set pieces* en inglés: mezclas dramáticas de escenario y circunstancia. El tiroteo en el vestíbulo de *Matrix*, el "baño de sangre" del inicio de *Blade* y el clímax de la persecución de camiones de *Mad Max 2* son todas ejemplos legendarios.

Una de estas potentes escenas combina una tensión urgente, acción salvaje, pasiones elementales y localizaciones memorables. Almacenes en llamas, puentes que se derrumban, bosques arrasados por la tormenta y trenes a alta velocidad aparecen en muchas películas de acción porque son inherentemente dramáticos. Añade una persecución, una batalla o una reconciliación romántica y tendrás a la audiencia pendiente de un hilo.

No tienes que arrastrar a tus jugadores gritando hasta las vías de un tren para crear grandes *set pieces*. Tan sólo establece un entorno que pida a gritos una confrontación, llénalo con cosas que se rompan y exploten, dirige a los personajes hacia el lugar correcto y guíalos a ellos y a la trama hacia allí hasta que todo estalle en llamas. Juega correctamente tus bazas y tus jugadores hablarán de esa escena durante años.

Preparar el espacio

Si puedes permitirte el lujo de preparar el entorno de juego con anterioridad, disfruta con las posibilidades:

Luces: Al misterio le van perfectas las luces tenues. Aunque deberías dejar iluminación suficiente para poder leer, puedes añadir muchísimo a la atmósfera simplemente atenuando las luces, apagando los puntos de luz directa sobre vosotros o jugando a la luz de las velas o de una linterna. No obstante, no quemes tu casa tratando de preparar un ambiente apropiado. Unas bombillas coloreadas o apagar la lámpara de al lado también funcionará.

Música: Una música de fondo adecuada puede añadir énfasis al tono. La música incorrecta puede destruirlo. Por suerte, puedes reunir listas de mp3 de antemano, cambiar de una a otra y organizar listas diferentes para ciertos efectos. Simplemente utiliza transiciones de pista cuando cambies de lista, ¡no las cambies directamente en mitad de la canción! Reproduce la música a un volumen bajo pero audible durante la partida y prepárate para subirlo o bajarlo dependiendo de su potencial para enfatizar o distraer de la experiencia. Puede que quieras mantener una lista de reproducción de "ambiente general" para crear un ambiente neutral y dejar las listas de reproducción especiales para ciertos momentos: una para expediciones umbrales, una para combate, alguna de terror impactante, tensión o malestar progresivo, además de otras para escenas o ambientaciones específicas. Cuando te sea posible, mantén la fuente de música cerca: un iPod al alcance de la mano funciona bien. Y, en serio, no aceptes peticiones a menos que alguien tenga una idea realmente buena. La música debería realzar tu historia, no entrometerse en ella.

Atrezo: No necesitas ser un artista de los efectos especiales para añadir algo de utillería a tu juego, aunque sería genial que lo fueras. Los Narradores sin talleres de efectos especiales aún pueden imprimir documentos y fotos, con-

seguir huesos en una carnicería, piel o cuero de una tienda de artesanía y encontrar estatuas arcanas, libros raros o joyería primitiva en tiendas *New Age*, tiendas de empeños y de segunda mano en casi cualquier lugar.

Miniaturas: Las miniaturas de juego y los tableros tradicionales pueden ayudar a seguir el rastro de quién está matando a quién y dónde. Cualquier tienda de juegos tendrá montones de posibles miniaturas para **Hombre Lobo**, desde las viejas figuras oficiales de **Mundo de Tinieblas** a los variados monstruos, aventureros y estructuras de cualquier *wargame* de fantasía actual. Esas figuras no son de mucha utilidad en las sesiones de auténtica interpretación, pero cuando se sacan las garras pueden ahorrar mucha confusión.

Comida: Aunque no es probable que arrojes sobre la mesa de juego un cadáver de ciervo fresco, un venado cocinado en casa es una gran diferencia respecto de la tradicional *pizza*. El cerdo ahumado o el pollo sin deshuesar pueden evocar la comida salvaje preferida por los Garou, especialmente si los preparas justo antes de la partida.

Aroma: Con unas pocas varillas de incienso, algunos aceites esenciales, una rugiente chimenea u otros accesorios olfativos, puedes convertir el infravalorado poder de los olores en una ventaja. Las ramas de pino pueden evocar un bosque, la ropa sucia puede recordar a un motel barato, el vino especiado o un estofado conjuran sensaciones festivas, mientras que el pelo mojado de un perro sugiere hombres lobo empapados. A la inversa, intenta evitar fuentes de olor que minarían la atmósfera, como cajas de *pizza*, ambientadores químicos, etc…

Emoción

Los hombres lobo encarnan la pasión. Incluso el más sereno de los Hijos de Gaia sigue siendo un monstruo rabioso. El modo más sencillo de enfatizar las corrientes emocionales de tu Apocalipsis es hacer que les importe a tus jugadores. Ofréceles personajes de los que preocuparse, amigos, amantes, aliados y enemigos lo bastante vívidos para trascender su naturaleza imaginaria. Enfréntalos a situaciones que importen: niños perdidos y naturaleza putrefacta e infernales corporaciones entregadas a la avaricia. Crea escenarios llenos de detalles, impresiones repletas de significado y conflictos que clamen por una solución. Haz que tus jugadores se enfurezcan por leones masacrados, se rían de pomposos magnates, tartamudeen cuando un jovenzuelo *sexy* quiera meterse en la cama con ellos. Utiliza cada herramienta de este capítulo para hacer que tus jugadores se preocupen por el juego… y asegúrate de que tú también te preocupas por él. Si estás realmente metido en él, probablemente ellos también lo estarán.

Catarsis

De acuerdo con la *Poética* de Aristóteles, la catarsis (la expiación del dolor y el terror a través del arte) es el mayor propósito de la tragedia. Y aunque **Hombre Lobo** debería ser divertido, un grupo maduro y dedicado puede ocasionalmente generar una catarsis genuina mediante el juego. Dado que los personajes de los juegos de rol son una extensión de nuestros propios deseos fantásticos (y normalmente también de nuestras personalidades), experimentamos como propios sus desafíos y sus victorias. Siempre que vayas a por todas emocionalmente hablando puedes alcanzar en cierto grado el ideal aristotélico.

Dicho esto, recuerda: **Hombre Lobo** es ficción y se supone que debe ser divertido. Querrás inspirar emociones reales para tus creaciones imaginarias. Sin embargo, si descubres que esas emociones se están yendo de las manos, tómate un descanso. El Mundo de Tinieblas es imaginario. Y punto.

Incluso las tragedias o las sátiras más mordaces requieren alivio. De hecho, cuanto más mordaces sean, mayor alivio requieren. Alterna el ocasional puñetazo en las tripas con elementos más convencionales de los relatos de aventuras: comedia, misterio, excitación e incluso romances esporádicos, todos merecen atención en tu juego. **Hombre Lobo** debería ser un emocionante y vertiginoso paseo de *gore*, sátira, terrores espirituales y rabiosas victorias.

¡Horrores!

Etimológicamente, *horror* significa "erizarse de miedo". Por definición, la palabra hace referencia a sensaciones de malestar y disgusto. Como género, en cambio, el término está muy manido. Los vampiros y hombres lobo ya no son intrínsecamente terroríficos; a veces son familiares, románticos e incluso (¡puaj!) adorables. El verdadero horror se aprovecha de los miedos primitivos: del cuerpo, de la muerte, del sexo, de la naturaleza, de la alienación, de la soledad y, por encima de todo, de la indefensión. Llamemos al núcleo de tales sensaciones *pavor*: aprensión extrema mezclada con asombro temeroso. Para poder ser considerado verdadero *horror*, algo debe evocar profundos sentimientos de revulsión, indefensión y pavor. Un vampiro de cuchufleta que sabe kung-fu no es horrible. Uno que cita el Apocalipsis mientras te folla sobre una cama cubierta de carne licuada que se retuerce sí lo es.

Revulsión

Provocar repugnancia es fácil, en ocasiones *demasiado* fácil. Como dijo Stephen King, no hay mucho arte en masticar tu comida y luego abrir la boca. Por supuesto, King *también* dijo que «cuando todo lo demás falla, recurro a lo asqueroso. No me siento orgulloso de ello». Inspirar asco es una herramienta válida en la caja de herramientas del Narrador. Entre los viles servidores del Wyrm y la masacre infligida por las balas, garras y potentes explosivos, nunca estarás falto de golosinas repugnantes.

Una más compleja y "elevada" forma de revulsión puede exprimirse del asco intelectual o espiritual, el tipo que la gente experimenta cuando se les enfrenta a algo que de forma innata saben que está *mal*. La hermosa mujer cuyos ojos crecen del vientre evocan esta última revulsión, la aproximación surrealista que preferían artistas como Dalí o autores como Lovecraft. No es sangriento, pero funciona.

Indefensión

Este elemento de horror nos recuerda cuan frágiles somos realmente y es el interruptor emocional más poderoso que hay. Aunque es un estado difícil de conjurar en los juegos

de rol, la indefensión revoca los poderes, salud u otras constantes de las que depende un personaje. Cuando Buffy regresa a casa después de cazar monstruos súper poderosos y encuentra a su madre muerta, el horror de la verdadera indefensión la sacude. Cualquier cosa, desde un teléfono sin batería a una cuenta de banco vacía, puede evocar indefensión en las circunstancias adecuadas.

Llevar estos elementos a la mesa de juego es fácil, pero es difícil salir indemne de ello. La gente juega para *divertirse* y no es divertido que la regeneración de tu hombre lobo falle sin una buena razón. Lo que es más importante: este elemento puede detonar minas psicológicas si no tienes cuidado. El recuadro "Ir demasiado lejos" es especialmente apropiado aquí. Un jugador que haya sido asaltado sexualmente en la vida real puede indignarse de forma justificada si su personaje también es violado. Si tu ficción parece pulsar disparadores de la vida real, recula y haz un fundido en negro.

En la mayoría de los casos, es más seguro eliminar un recurso sin el que el personaje pueda pasar y cuya pérdida no dispare los mayores miedos del *jugador*: el Trasfondo Recursos del Morador del Cristal deja de funcionar repentinamente, el Garra Roja se encuentra atrapado en la Estación Central con un Primer Equipo pisándole los talones, un sádico vampiro con herramientas de tortura hechas de plata despoja al Ahroun de sus garras y dientes, corta sus tendones y rompe sus brazos y piernas. Amenazar, dañar o incluso matar personajes secundarios importantes también funciona de maravilla. Como aprendió Buffy la Cazavampiros: el mayor horror puede provenir de ser incapaz de salvar a aquéllos a quienes se ama.

Pavor

El pavor es la más difícil pero más gratificante emoción que pueda evocarse en un juego y viene de una profunda anticipación de algo terriblemente sobrecogedor. Tu audiencia no tiene ni idea de lo que ocurre en realidad, pero parece *terriblemente malo*… y no pueden escapar.

El ejemplo de la bomba haciendo tic-tac de Hitchcock emplea otra forma de pavor, ése en el que sabes *exactamente* lo que va a ocurrir, eres incapaz de pararlo y eres consciente de que estás a punto de sufrir sus efectos. Este tipo de pavor es el instrumento de tortura suprema de los padres enfadados, demora el castigo, pero nos asegura que las consecuencias serán terribles cuando aquél finalmente llegue. Los Ahroun que se enfrentan a ese vampiro sienten pavor de que éste los toque. Si puedes hacer que el jugador también sienta pavor, has hecho bien tu trabajo.

Aquí es donde la narración, el simbolismo y la descripción sensorial resultan útiles: describe cosas que parezcan terribles pero que nunca sean claramente reveladas. Sugiere fuerzas que podrían demoler todo lo que importa a tu manada, pero deja que los jugadores completen los detalles. Esta técnica funciona especialmente bien para los espíritus y entidades cósmicas cuyas verdaderas naturalezas son demasiado vastas incluso para la comprensión de los chamanes Garou. Ofrece *flashes* de poder, atisbos de resultados, pero nunca una visión completa de la indescriptible entidad. En el momento en que "el retorcido torbellino de extremidades,



ojos y música sin melodía" se trasforma en "un Vagabundo de los Nexos", el pavor inmersivo ha abandonado la mesa (puede que aún se mantenga el pavor mecánico, pero es su hermano pequeño en todos los aspectos).

La parte más dura, cuando el pavor está involucrado, pasa por proporcionar el desenlace. *El Proyecto de la Bruja de Blair* hizo un maravilloso trabajo evocando el pavor, pero falló al final. Cuando uses este elemento, si lo haces, más te vale tener algo realmente algo chungo bajo la manga (la aproximación Barker) o dejar la verdadera naturaleza de tu horror sin resolver (la aproximación Lovecraft). Incluso en ese caso tienes que prepararte para pasar a otro aspecto diferente del horror. Hasta Pinhead y Cthulhu han acabado por convertirse en muñecos de peluche.

Hombre Lobo está cargado de material temible. La devastación de Pentex, el Yugo del Wyrm o el potencial que cada hombre lobo tiene de perder la cabeza y transformar a sus seres queridos en confeti. Aun así, hay una transición difícil cuando se cruza la línea entre el *thriller* de acción sobrenatural y el horror absoluto. No tienes por qué cruzar esa línea, por supuesto. Hay mucha diversión que disfrutar con un buen *thriller*. No obstante, como dijo Krishna: «si tienes que matar, mata con un propósito». Si quieres crear horror, entonces decántate por el *Horror*.

Otros géneros

Los Hombres lobo, aunque monstruos, también son humanos. La vida no son sólo garras y colmillos en la oscuridad. Así, para expandir los horizontes de tu saga de **Hombre Lobo**, considera incorporar también algunos de los siguientes géneros:

Crimen

Las historias de crímenes, ambientadas en sórdidos bares, callejones traseros y habitaciones llenas de humo, se centran en las "travesuras" propias de los bajos fondos de ladrones, policías, detectives, prostitutas, jefes del crimen, pistoleros, testigos asustados, drogadictos sin esperanza, gente de las calles y otros habitantes del infierno urbano. Para Roehuesos, Moradores del Cristal, Furias Negras, Señores de la Sombra e incluso algunos Camada de Fenris, éste es un entorno natural. El robo, la estafa, los asesinatos por encargo... para algunos hombres lobo, todo forma parte de su trabajo (nocturno).

Dada la implacable naturaleza de los Garou, tus hombres lobo podrían trabajar para cualquier bando en las sucias calles. Un Señor de la Sombra, por ejemplo, podría resultar un capo apropiado para un clan de la *mafiya* rusa. Las historias de crímenes pueden girar en torno a los clanes de la ciudad, protectorados callejeros, glamurosos matones al estilo Tarantino o criminales con clase al estilo de Ocean. Samuel L. Jackson como Garou podría ser una idea que ningún jugador podría rechazar.

Misterio

Una forma más sutil de saga criminal, la historia de misterio implica un crimen terrible con pistas desconcertantes y conspiraciones entrelazadas. La atmósfera tiene preferencia por encima del uso de armas, pero desde luego podrían volar garras y plomo antes de que las cosas se resuelvan. Pentex proporciona una obvia fuente de misterio: la manada podría necesitar rastrear desapariciones sin resolver o corrupciones ocultas antes de que puedan dar rienda suelta a la furia de Gaia. No obstante, cualquier crimen aparente puede proporcionar material. ¿Un Cachorro perdido? ¿Un compañero de manada en bancarrota? ¿Extrañas marcas en el lateral de la camioneta de un Pariente? Es momento de olfatear pruebas.

Las historias de misterio a menudo incluyen razones de peso para pasar desapercibido. Quizá haya políticas tribales que podrían estallarles en la cara a los personajes si pillan a la manada husmeando o reporteros que hacen muchas preguntas y están preparados para aceptar respuestas realmente raras. El riesgo de ir al fondo del asunto debe ser alto, al existir facciones que bien podrían matar para proteger sus secretos. Los protagonistas de las historias de misterio tienden a ser detectives, policías, reporteros o incluso agentes espirituales de la Verdad, la Ley o la Venganza. Dicho esto, cualquiera puede protagonizar un misterio con tal que necesite descubrir algo que otros prefieran esconder.

Romántico

El término *romanticismo* tiene sus raíces en las ruinas. Los románticos del siglo XIX europeo fueron artistas y hedonistas que rechazaron el "progreso" industrial en favor de pasiones elementales y sensualidad desenfrenada. Obtuvieron su nombre por frecuentar las ruinas griegas y romanas, lamentándose poéticamente por el pasado. Cuando te das cuenta de *eso*, lo romántico se convierte en algo natural para los Garou. ¿Pasión atormentada? ¿Elementos primarios? ¿La batalla entre la naturaleza primitiva y la rígida civilización? Los hombres lobo son maravillosas figuras románticas.

Como género, el amor romántico involucra atracciones pasionales constantemente frustradas por las circunstancias. Los amantes no pueden resistir esa atracción, aunque suelen intentarlo, pero el mundo sigue forzándolos a permanecer juntos pero separados... lo cual alimenta la intensidad del vínculo. Su amor puede estar prohibido por su cultura (un musulmán y un judío), su estatus (una heredera y un fugitivo), inclinaciones personales (un solitario y una celebridad) o, como en muchos romances paranormales, especies antagónicas (un Garra Roja y un vampiro). Y lo peor de todo, por supuesto, podría involucrar a dos Garou que no puedan resistirse el uno al otro. ¡*He aquí* un romance de proporciones byronianas!

Por supuesto, los romances no tienen por qué terminar bien. ¿Quién no recuerda *Romeo y Julieta*? Otros convencionalismos románticos incluyen celosos rivales, intrigas secretas, maquinaciones sociales y sexo irrefrenable. Abundan los malentendidos y el mundo salvaje refleja las fieras pasiones de los protagonistas. Pero, aunque el romance se resuelva, el curso del amor verdadero o la lujuria rara vez sigue su curso sin sobresaltos. Incluso si los amantes acaban juntos, el cruel destino seguirá castigando su vínculo.

Tragedia

Cuando el destino inflige sus más crueles heridas da lugar a la alta tragedia. Llamada así en honor a las "canciones pas-

toriles" cantadas en honor de Dioniso, la tragedia eleva a su héroe y luego lo destroza hasta reducirlo a una noble ruina. La tragedia, un término a menudo mal utilizado, se centra en la gracia echada a perder, no al mero infortunio. Cuando Devora-dor-de-Parientes envía al fantasma de su prima al infierno, *eso* es tragedia. Si lo atropella un autobús, es simplemente la vida.

La tragedia clásica te arrebata a la gente que respetas, les permite alcanzar la grandeza para, acto seguido, brindarles la oportunidad de destruirse a sí mismos… lo cual inevitablemente hacen. Un elemento clave, el orgullo vano o *hybris*, es esencial para la autodestrucción. El héroe trágico aspira a alguna gran hazaña que termina por destruirlo… y recuerda que la ironía poética también es un elemento esencial de la tragedia.

Debido a que la mayoría de los jugadores de rol desean que sus personajes prosperen, la tragedia genuina puede ser difícil de representar con éxito. Un jugador deberá cooperar en la perdición autoinfligida de su personaje. Si, a pesar de todo, puedes convencerlo de que una muerte magnífica sería realmente interesante de interpretar, puedes tener una gran historia en tus manos. Como el romance, la tragedia evoca poderosas emociones y puede marcar un suceso memorable en la historia de tu crónica.

Comedia

Cuando lo miras de reojo, **Hombre Lobo** es realmente gracioso. Las bromas son enfermizas pero inequívocas y la comedia negra es una tradición largamente honrada. En su mejor expresión, la comedia refleja la condición humana y no es necesario imitar a los Tres Chiflados para evocarla en tu juego.

Comedia no es estupidez. Los hombres lobo a lo Groucho Marx están descartados. La esencia de la comedia es el dolor y en el género cómico puedes ver la crueldad exagerada hasta conseguir un efecto humorístico: los malentendidos que podrían ser fácilmente resueltos no lo son, los defectos de los personajes conducen al desastre y la gente pierde toda traza de dignidad incluso mientras luchan por ser orgullosos. La comedia hace burla de nuestras limitaciones y nos permite reírnos de ellas desde una distancia segura.

Las claves para la comedia son el *tempo* y la *escala*: las cosas deberían moverse con la bastante rapidez para sobrepasar el horror de la situación y ser lo suficientemente grandes para resultar absurdas. La inversión también es un elemento común: los desvalidos se vuelven gigantes, mientras los gigantes se vuelven desvalidos. Los estamentos y expectativas sociales tropiezan con la proverbial piel de plátano. Es el reino del Ragabash, donde los engaños reemplazan a las expectativas razonables y el caos empuja al orden escaleras abajo.

Excepto en el caso de las sátiras negras, las historias cómicas hieren pero rara vez matan. Un viejo dicho insiste en que todas las tragedias terminan con un funeral y todas las comedias terminan con una boda. No es cierto, claro, pero captura la esencia de la comedia. Como las tragedias, las historias cómicas tienen implícita la justicia poética: el orgulloso Señor de la Sombra acaba enredado (quizá literalmente) en los jirones de sus planes, mientras el Roehuesos al que despreciaba se da un banquete en su mesa. Los mecanismos típicos incluyen identidades equivocadas, atracciones no deseadas, alianzas enrevesadas y grandes planes que salen tremendamente mal. Como contrapartida de la tragedia, la comedia también gira en torno al orgullo desmedido, pero normalmente deja a los sujetos vivos para aprender de su caída.

Sátira: Reírse a pesar del dolor

Hombre Lobo es en parte una grotesca sátira. Así, como Narrador tienes la oportunidad perfecta para lanzar a una máquina licantrópica de hacer picadillo todo lo que te saque de quicio. Políticos, autoridades, centros comerciales, todos son molienda para tu molinillo satírico. Aun así, resiste la tentación de caricaturizar demasiado. La sátira es más aguda cuando es lo bastante verídica para herir y al tiempo tan exagerada como para poder reírte de ella. Se dice que la comedia es la tragedia acelerada hasta alcanzar ritmo de farsa. Un momento o dos de diversión disparatada están bien, pero un comediante sabio sabe que no debe abusar.

Cuando estés desplegando una sátira en tu juego, recuerda esto: la mejor sátira toma situaciones horribles, las amplifica hasta una escala ridícula, elimina unas pocas porciones de empatía y exagera ciertos elementos mientras aún apunta a su horrible núcleo. The Onion, *South Park* y Stephen Colbert crean sátiras efectivas porque sus objetivos, aunque distorsionados, son claramente reales. Emplea un nivel similar de surrealismo de fachada seria y tu crónica retendrá un afilado filo satírico incluso mientras ejecutivos con tentáculos caen bajo las garras de segadoras eco-espirituales.

Histórico

Estas crónicas tienen lugar en un período histórico distinto del nuestro. Puede ser un *western* con tiroteos, cielos abiertos y *saloons* con puertas batientes o una pieza victoriana donde la luz de gas ilumina todos los rincones de la sociedad. Puedes llevar tu saga a los tiempos del Impergium, cuando los humanos eran poco más que cavernícolas o llevar la Rabia a los años 60, purgando al Wyrm de las sombras de la calle Haight de San Francisco. Tienes milenios para escoger y, aunque los juegos históricos requieren investigación (un montón, de hecho), la recompensa merece la pena.

Ciertas épocas se han convertido en piedras de toque para las aventuras históricas: el Antiguo Egipto, China, Grecia y Roma, la Edad Oscura, el período medieval y el Renacimiento europeos, los sangrientos años del colonialismo y las revoluciones, el Salvaje Oeste, el trotamundeo victoriano y la convulsión que rodeó ambas Guerras Mundiales y Vietnam. Dicho esto, puedes emplazar tus aventuras en cualquier época. Un escenario familiar podría ser más sencillo para tus jugadores, pero si quieres dirigir una crónica en la India medieval, adelante.

Las aventuras históricas tienen a exagerar los elementos más dramáticos de dicho escenario sobre su realidad mundana.

La Tombstone auténtica, en Arizona, sufrió alrededor de siete asesinatos en su año más sangriento. En cambio, en el Mundo de Tinieblas puedes hacerla tan grande y sangrienta como quieras. ¡Jack el Destripador fue un aficionado comparado con un Londres victoriano reclamado por los Hombres Lobo!

Aun así, haz tu investigación. Nada fastidia más la diversión de esas aventuras que un historiador de salón apuntando todas las inexactitudes históricas. La línea clásica de **Mundo de Tinieblas** posee una colección de libros históricos de referencia y juegos de otras compañías también los tienen. Visiona "dramas de época" ambientados en la que hayas escogido (las películas de acción normalmente se toman muchas libertades como para ser fiables). Suma kilometraje en tu tarjeta de la biblioteca, las pequeñas autenticidades marcan una gran diferencia. ¡Y no olvides darle a tus jugadores suficientes recursos propios! A menos que estés lanzando a tu manada a un período con el que no estén familiarizados, los hombres lobo también deberían comprender su propia época.

Bélico

Las historias bélicas, un subconjunto de las de género histórico, se centran en los hombres y mujeres atrapados en o cerca de una zona de combate. La mayoría de las historias bélicas se centran en los soldados, pero los refugiados, políticos, espías, partisanos, médicos, especuladores y huérfanos también son buenos personajes. El mayor personaje, sin embargo, es la propia guerra. Y, en el paisaje espiritual del Mundo de Tinieblas, la Guerra puede ser una entidad de poder y hambre implacables.

Cuando diriges juegos basados en la guerra, asegúrate de que tienes reglas y material que abarquen equipamiento militar: tanques para la Segunda Guerra Mundial, cargas de caballería para las Guerras Napoleónicas, caballeros con armadura para batallas medievales o gas para la Primera Guerra Mundial. Las tácticas son importantes también: los comandos podrían ametrallar a un Garou hasta reducirlo a pedazos antes de que alcance al pelotón. En muchos casos, tendrás que improvisar algunas reglas caseras, aunque ciertos juegos históricos y suplementos de **Mundo de Tinieblas** tendrán material que podría servirte. Como con los juegos históricos, ten planes de reserva en caso de que los jugadores reescriban la historia. Una manada de jugadores podría alterar la Carga de la Brigada Ligera y los cambios podrían hacer que la batalla no terminase como lo hizo.

Crossover

¡Vampiros contra hombres lobo! ¡Magos contra hombres gato! ¡Cadáveres animados luchando junto a Danzantes de la Espiral Negra! En el Mundo de Tinieblas, el *crossover* es un género en sí mismo. Sin embargo, pese a lo común que es, las aventuras *crossover* encierran sus peligros. Ten cuidado con ellos antes de decidir dirigir una.

El mayor obstáculo para un juego *crossover* es la familiaridad. Cuando cada Cachorro sabe distinguir a un Tremere de un Giovanni, el aura de misterio desaparece. Si tu Simba está de compadreo con su colega Nosferatu mientras el mago Hermético toma notas sobre la condición de la piel del Rokea, tendrás que hacer algo realmente radical para sorprender a tus jugadores. Siempre que sea posible mantén las cosas ocultas. Da a tus jugadores información falsa. Cambia los datos "oficiales" para ajustarlos a tus preferencias e interrumpe a tus jugadores si comienzan a escupir detalles que sólo un fanático de los suplementos podría saber. Recuérdales las consecuencias de revelar los secretos arcanos de su especie. En caso de que lo hagan, otros personajes querrán seguramente castigarlos por ello. ¿Quién sabe? Podrías crear toda una crónica a partir de las repercusiones de un Vástago bocazas y la subsiguiente caza para silenciarlo.

Las incompatibilidades extremas suponen otra trampa. Los Garou no se llevan bien con otros, especialmente cuando esos "otros" son chupasangres Baali u otros engendros del Wyrm. Recuerda que los Garou sienten una instintiva y profunda *aversión* hacia los vampiros, y ese sentimiento nunca desaparece por completo. Los tecnomagos vinculados con la Tejedora inspiran una repulsión similar. Y, aunque puede que firme alianzas temporales con no-Garou que no le hayan ofendido, ningún hombre lobo que merezca su pelaje soportará la presencia de Fomori, magos Nefandos o semejantes agentes de la corrupción. Pocos hombres lobo, si existe alguno, se inclinarán ante arrogantes hombres gato o cuervos sabelotodo. Los Garou son susceptibles, temperamentales y terriblemente *orgullosos*. Cualquier bicho que rechace aceptar incluso al más rastrero hombre lobo como su superior no durará mucho en su compañía.

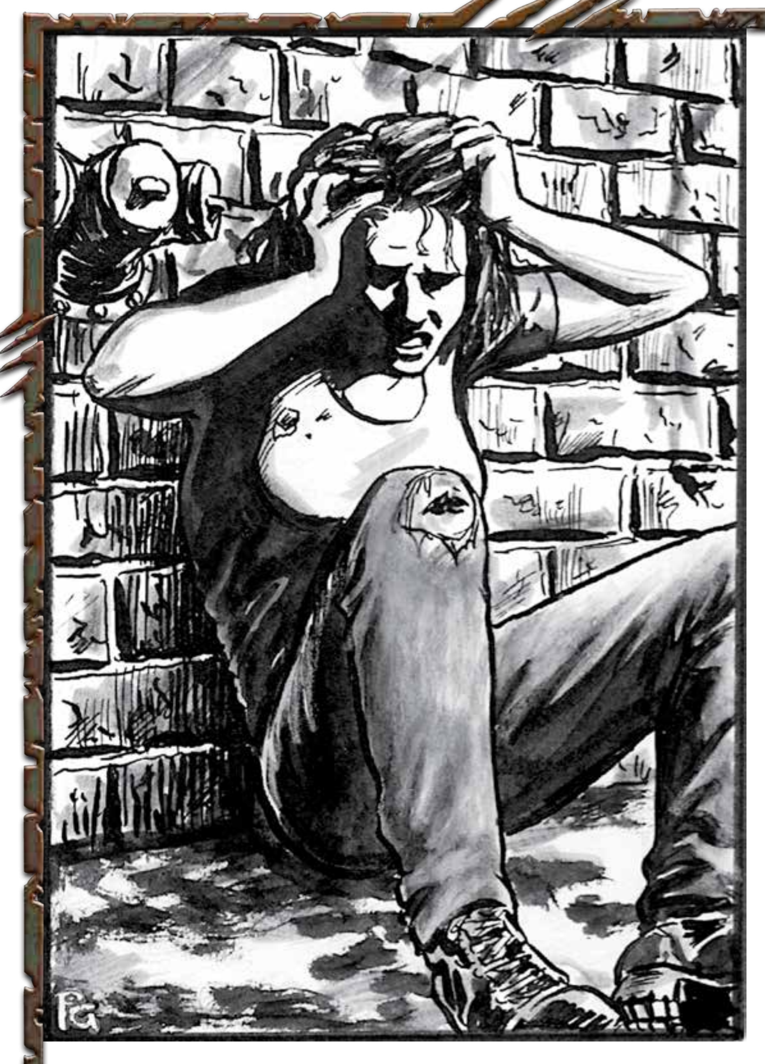
Las partidas *crossover* requieren estar familiarizado con una abrumadora cantidad de reglas. Los magos no utilizan la misma magia que los Garou y ninguno puede aprender las artes del otro. Si *realmente* planeas dirigir a varios tipos de criaturas del Mundo de Tinieblas, familiarízate *en profundidad* con sus sistemas únicos. Establece reglas caseras antes de comenzar, mantén a las criaturas fieles a su forma y, cuando un jugador acuda a ti con su Verbena Verdadero Brujah Antitribu Morador del Cristal Espectro Troll, di NO, y dilo en serio.

Historias clásicas de Hombre Lobo

Hombre Lobo: El Apocalipsis, al ser un género en sí mismo, presenta una combinación de historias tradicionales de licántropos con giros espirituales únicos. Aunque las historias que dirijas serán únicamente tuyas, se sugieren unos pocos arquetipos de aventuras de Garou como posibilidades. Quizá quieras dirigirlas o quizá no. En cualquier caso, merece la pena considerar estas historias, aunque sólo sea como inspiración para creaciones más personales.

Preludio y Primer Cambio

Ya comiencen tus jugadores como una manada formada o se conozcan en el curso de su primera aventura, el Primer Cambio de cada personaje marca una forma devastadora de comenzar tu crónica. Llévate aparte a cada jugador (o quizá dirige el Cambio con los otros jugadores delante pero



sin involucrarlos) y retrata la noche en la que el personaje descubrió su verdadera naturaleza.

Los Primeros Cambios tienden a ser situaciones sangrientas y traumáticas que marcan de por vida al futuro Garou. Incluso si el cambio tiene lugar en compañía segura, como suele ocurrir con los Garou Metis, ese momento transformador establece las pautas para el futuro de un hombre lobo e inspira una conexión entre el jugador y el personaje. Después de todo, te preocuparás más de tu bestia imaginaria cuando ya hayas atravesado un infierno con ella.

Dar a luz a la bestia

Dirijas o no el Primer Cambio en alguna sesión, recuerda a tus jugadores que están interpretando *bestias*. Permíteles sentir el pelaje bajo la piel humana del hombre lobo. Cuando describas lugares, personajes y situaciones, describe las impresiones sensoriales que percibiría un animal: el aroma del malestar, la activación de los reflejos mantenida bajo control, el nerviosismo de la gente enfrentada a los depredadores que caminan entre ellos. Puedes incluso premiar ocasionalmente con puntos de Experiencia a los jugadores que enfaticen la naturaleza animal de sus hombres lobo.

Las historias de "dar a luz a la bestia" giran en torno a esta naturaleza animal: la fascinación sensorial, las carreras por la naturaleza y las escapadas juguetonas que los animales disfrutan. Tales aventuras también pueden incluir supervivencia: tormentas sin posibilidad de resguardarse, megafauna furiosa o cazadores humanos que matan lobos por diversión y beneficio. En una manada mixta, Lupus y Homínidos podrían enseñarse unos a otros las diferencias entre sus mundos, mientras que una formada sólo por Homínidos aprendería el significado de ser animales. Cuando estés preparando historias así, mira documentales de naturaleza, investiga acerca de los lobos y, siempre que sea posible, observa la conducta real de los animales. No sólo abrirás los ojos de tus jugadores a nuevos horizontes: también abrirás los tuyos propios.

Cacería Salvaje

Los hombres lobo son depredadores y nada lo deja más claro que una cacería. Ya sea el objetivo un animal cazado para comer, un humano corrupto u otra criatura, o un transeúnte inocente que está en el lugar y el momento equivocados, la cacería debería centrarse en el primitivo gozo de rastrear y cazar a una presa viva. Esto puede dirigirse como una aventura para crear vínculos de manada, una historia jugada en solitario o una subtrama de una historia mayor. Sea como fuere, dale un poco de ventaja a tu presa (astucia, velocidad o familiaridad con el terreno) para hacer de la caza un reto. En su inevitable final, enfatiza la matanza: gritos de dolor, sangre salpicándolo todo y tripas entre los dientes de los hombres lobo. Los Garou son unos malditos *monstruos* y pocas cosas les son tan familiares como la muerte por recompensa.

Guerra contra el Wyrm

Dirigir esas monstruosidades contra presas que realmente merezcan morir puede ser el elemento más satisfactorio del Apocalipsis. Los engendros del Wyrm son como los nazis de los videojuegos: puedes matarlos a espuertas sin sentir apenas remordimientos. Por supuesto, puedes invertir las cosas al añadir ciertos toques de empatía (fotografías de los hijos del Fomor, una conversación casual escuchada entre un empleado de Pentex y su madre) para humanizar a los enemigos. Pueden tejerse historias realmente trágicas en torno a engendros del Wyrm que comenzaron como gente decente y aún conservan una pizca de decencia bajo su aspecto repugnante. Aun así, los Garou son asesinos, no confesores. No les corresponde ofrecer la absolución.

¡Las malvadas corporaciones deben morir!

En una época de excesos corporativos es el momento de soltar a los lobos. Ya sea el objetivo Pentex, ADN o una compañía de tu propia invención, da a tus jugadores algo a lo que hincar los dientes. Residuos tóxicos, vivisecciones de animales, sobornos a políticos y otras cosas horribles son prácticas reales en nuestro mundo. Usa tu Rabia para algo bueno arrancando un miembro tras otro a bastardos corporativos y entonces, quizá, lleva también tu furia a las calles.

Tomarle el pelo a la presa

Deja que tus hombres lobo disfruten a expensas de los mortales. Los Garou tienden a amedrentar a las personas, incluso cuando son amables, y puede ser un regalo dirigir interludios cómicos donde gente grosera recibe un merecido castigo lupino. Camareros presumidos, atletas odiosos y zorras

engreídas con pequeños perros ruidosos, todos ellos son un complemento ideal para la sonrisa del hombre lobo. Momentos así hacen que tus jugadores disfruten de su superioridad asalvajada sin convertir a nadie en papilla. Éstos no deberían ser encuentros mortales, sino simplemente oportunidades para un poco de "atracción animal" o demostraciones de fuerza licantrópica. Proporciona buenas razones para no cambiar sino enfatizar el terror laxante que siente un humano cuando se enfrenta a la bestia que acecha en los ojos de otro.

Todo queda en familia

Los hombres lobo son, por naturaleza, bestias sociales. Los Garou tienen manadas, Parientes, espíritus aliados, Tótems de manada, compañeros humanos y, a veces, también aliados sobrenaturales. Sociable, sin embargo, no siempre significa "amistoso" y las complejas dinámicas familiares se vuelven más difíciles cuando tu "familia" puede crecer hasta los 2,75 metros (9 pies) de altura y comerte. Imagina la diversión que puedes obtener en una riña doméstica entre "hermanos" Garou, una anciana "madre", espíritus entrometidos y los afectuosos pero ignorantes primos Parientes. Esa clase de historias pueden pasar de la comedia a la tragedia en cuestión de segundos, con la tensión e incluso el horror de tales situaciones subrayados por los vínculos que esos personajes comparten, lo quieran o no.

Trabajo sucio y mal pagado

Cuando Gaia enferma, los Garou son la cura, y a veces el tratamiento es complicado. Traición, conspiración, asesinato y otros actos deshonestos son tácticas válidas para los depredadores sagrados, especialmente entre Roehuesos, Moradores del Cristal y Señores de la Sombra. Incluso así, ciertas cosas pasan de la raya. ¿Deberías volar un edificio lleno de niños si eso significa destruir la oficina de Pentex que hay en su interior? ¿Es posible infiltrarte en esa Colmena de Danzantes sin perder tu alma en el proceso? Presentando tareas que toquen la fibra moral de tus jugadores también puedes proporcionar excelentes oportunidades interpretativas. ¿Cuándo deja el fin de justificar los medios y cuánto puedes adentrarte en la oscuridad antes de que pase a formar parte de ti?

Purgando la oscuridad

Los hombres lobo son criaturas lunares, más adaptadas a la oscuridad que a la luz. Dicha oscuridad puede ser literal, psicológica o espiritual, y nuestras más ricas historias dramáticas se originan en ella. Empapados en sangre y destinados a morir aullando, los Garou siempre portan la oscuridad consigo. A veces aparece en forma de Harano, la melancolía inevitable. Otras veces se manifiesta como locura estallando en las grietas entre el humano, el lobo y el espíritu. Los hombres lobo suelen matar las cosas que aman o traicionar sus principios más profundos. Tales historias conceden a tus jugadores la oportunidad de experimentar su «noche oscura del alma», buscando la redención o el perdón. Quizá una búsqueda umbral les dé la clave o exista un Rito para reprimir el sufrimiento. Una historia de expiación, perfecta para la interpretación intensa, es una partida en solitario ideal. Y, aunque representen un reto tanto para el jugador como para el Narrador, esas historias pueden ser las más memorables y gratificantes que podrás compartir.

Asuntos espirituales

Como monstruos espirituales que son, los Garou se mueven a través de un mundo mucho más profundo que el que la mayoría de las criaturas conocerá jamás. Para ellos, cada piedra y cada árbol encierra un espíritu viviente. El elemento animista de **Hombre Lobo** nunca debe ser olvidado, es una parte innata de cada Garou. Haz que los espíritus insulten, aconsejen, entablen amistad, embrujen o interactúen de cualquier otra forma con tu manada. Puebla la Umbra con reflejos surreales del mundo de los hombres. Reta a tus jugadores con acertijos y enigmas para los que no exista una solución obvia. Ya emprendan una búsqueda en la Umbra Profunda, paguen un portazgo a sus entidades patronas, forjen Fetiches mediante arteros pactos espirituales o viajen a reinos desconocidos por los hombres, esfuérzate por desvelar el sublime mundo de los espíritus. Utiliza simbolismo, descripciones, misterio y el conocimiento de que aquello que *ven* es sólo una pequeña porción de lo que *existe*… y enfatiza el hecho de que los hombres lobo forman también parte de ese mundo.

Enfréntate a lo innombrable

Como escribió Lovecraft, los humanos no pueden comprender el alcance completo de sus experiencias. Los Garou no tienen ese lujo. Se mueven por un mundo donde las corrupciones del cuerpo y el alma son parte de la vida diaria. Se enfrentan a entidades cuya mera existencia destruye cualquier preconcepción mortal. Luchan batallas que nadie podría comprender a la sombra de una profecía que ellos mismos realizaron. Cosas innombrables son parte de la vida de todo hombre lobo. Pueden mirar a otro lado, pero no evitarán enfrentarse a ellas al final.

Lo Innombrable pueden ser entidades cósmicas con nombres impronunciables. Pueden ser las carcasas de las almas humanas que los hombres lobo pisotearon con sus zarpas ensangrentadas. Puede ser el reflejo en el espejo de un depredador sagrado que acaba de matar a todos aquéllos que conoce. Al final, no tiene una única forma. Es el corazón del Mundo de Tinieblas. Puedes exponer destellos de él, pero ni siquiera *nosotros* podemos decirte lo que es.

Si todo esto suena tremendamente abstracto, es porque *lo es*. **Hombre Lobo: El Apocalipsis** es lo que tú quieres que sea. Matanza política, horror extremo, *thriller* de acción sobrenatural, romance trágico o comedia enfermiza, la forma final es tuya. Podemos darte cosas con las que trabajar, pero no podemos decirte qué hacer con ellas. Como hemos dicho, *apocalipsis* significa *revelación*. Como en cualquier juego de rol, reflejará, para bien o para mal, los monstruos que lleves a la mesa junto con tus jugadores.

Así que diviértete con ello y observa adónde pueden llevarte.

Ese viaje puede que no sea lo que esperas, pero ciertamente será memorable.


HE LLEGADO TAN PRONTO COMO HE PODIDO, RIÑA. ¿QUÉ ESTAMOS MIRANDO?
TODAVÍA ESTÁ AHÍ DENTRO. SUCIO Y PODRIDO FOMOR. LE HE ESTADO PERSIGUIENDO POR TODA LA CIUDAD, DESDE QUE LO PESQUÉ INFILTRÁNDOSE EN EL CAMPAMENTO DE LOS OCCUPY WALL STREET. LE DI UNA PEQUEÑA PALIZA ANTES, ESTARÁ HERIDO. MIS RATAS LO ESTÁN OLFATEANDO.
¡ENTONCES BAJEMOS AHÍ Y ACABEMOS CON ÉL!
Penumbra de Nueva York
¡LO TIENEN, MUIREDACH!
¡ESTO ESTÁ TAN OSCURO COMO UN POZO!. CONSIGAMOS ALGO DE LUZ...
¡AHÍ ESTÁ EL BASTARDO!
¡GOLPÉALE ANTES DE QUE ESCAPE!
¡Iiiik!
¡SCHWOCK!
¡AAAAAGH!

Ejemplo de juego

Rob reúne a sus jugadores, Rene y Sam, para una sesión de Hombre Lobo. Rene interpreta a Riña, una Theurge Roehuesos de Rango 3. El personaje de Sam es Muiredach de la Colina, un Ahroun Fianna de Rango 4. La aventura de Rob se emplaza en la ciudad de Nueva York, centrada en el clan del Prado del Túmulo de Central Park. En la sesión previa, Riña encontró a un Fomor en un campamento de protesta de *Occupy Wall Street*. Forcejeó con él, consiguiendo infligirle una herida utilizando su llave grifa Fetiche, pero el Fomor escapó a la Umbra. Riña caminó de lado y lo persiguió por varias manzanas de la ciudad, utilizando un teléfono Fetiche para llamar a su compañero de manada, Muiredach, para que la ayudase. Se han encontrado en el exterior de un almacén ruinoso que el Fomor está usando como refugio.

Previamente, Riña utilizó sus Dones Theurge de Lenguaje Espiritual y Comandar Espíritu para reunir un enjambre de espíritus rata que la ayudara a cazar al Fomor. Les pidió que entrasen en el edificio para identificar exactamente dónde se esconde la criatura corrompida por el Wyrm.

Rob declara que la oscuridad añadirá 1 a la dificultad de todas las acciones. Sam no quiere ninguna desventaja en combate, por lo que declara que Muiredach usará uno de sus Dones de Tribu, Luz Feérica (nivel uno). Tira Astucia (3) + Enigmas (3, un total de seis dados) a dificultad 6, y obtiene 3, 2, 5, 7, 9, 6, es decir, tres éxitos. El orbe flotante de luz durará tres turnos (uno por éxito), pero Sam decide gastar uno de los puntos de Gnosis de Muiredach para que permanezca por el resto de la escena. Rob informa a Sam que, gracias a la luz feérica, no habrá penalizadores por oscuridad.

El Fomor es descubierto, por lo que Rob pide tiradas de Iniciativa. Rene y Sam podrían elegir actuar como una manada y utilizar la misma Iniciativa, pero Sam quiere la ventaja completa de su Don de Ahroun de nivel dos Espíritu de la Refriega, por lo que deciden tirar por separado. Rene tira un dado y obtiene un resultado de 2, que sumado a la Destreza (4) y la Astucia (4) de Riña, da un total de 10. Sam tira un dado y saca un 6. La Destreza (4) y la Astucia (3) de Muiredach se añaden a su bonificación de +10 por Espíritu de la Refriega, para un total de 23. Rob tira por el Fomor: 7, añadiendo su Destreza (4) y su Astucia (2) da como resultado un 13, por lo que actuará en segundo lugar.

Muiredach cambia instantáneamente a Forma Crinos (*gastando un punto de Rabia*) y golpea al Fomor con su hacha (el Don Espíritu de la Refriega le da la Iniciativa). Secciona el brazo izquierdo del Fomor.

Sam gasta uno de los puntos de Rabia de Muiredach para cambiar instantáneamente a Forma Crinos y declara que Muiredach está atacando con su hacha klaive. Su dificultad para atacar es 6. Tira Destreza (4) más Pelea con Armas (4): 3, 7, 10, 4, 6, 7, 9, 2 = cinco éxitos. Vuelve a tirar su 10 y saca 7, otro éxito, lo que hace un total de seis éxitos. Para la tirada de daño, Sam tira la Fuerza de Muiredach (7), más dos (la bonificación del klaive), más cinco (por cada éxito del ataque por encima del primero), lo que hace un total de 14 dados. Consigue 8, 5, 6, 3, 4, 10, 6, 5, 6, 8, 1, 2, 3, 5. El 1 cancela el 10, dejando 6 puntos de daño. Rob tira la Resistencia del Fomor (5) a una dificultad de 6 para absorber algo del daño: 7, 3, 6, 4, 2. Absorbe 2 puntos de daño, lo que significa que aún sufre 4 puntos de daño agravado (el klaive de Muiredach inflige daño agravado a los no Garou). Esto es grave, pero no lo suficiente para matar al Fomor (aún le quedan 3 niveles de Salud, pues ya se ha curado de la herida que Riña le infligió antes). Rob declara que el poderoso golpe de Muiredach le ha cortado un brazo.


¡SPLORTCH!
¡AAARGH! ¡ÁCIDO!
¡CÓMETE ESTO, GILIPOLLAS!
¡URGH!
¡ESPERA! DEJA QUE TE ARREGLE ÉSE BRAZO.
DATE PRISA. ¡NO QUEREMOS PERDERLE!
¿CREÉIS QUE SOIS LOS DUEÑOS DE LA CIUDAD? ES NUESTRA.
¡TONTERÍAS, CABRÓN!
TRANQUILO. MIS RATAS SABEN EXACTAMENTE DONDE SE ENCUENTRA.
ESTÁ EN UNA SALA GRANDE AL FINAL DEL PASILLO. PARECE QUE NOS ESTÁ ESPERANDO.
ESTÁ ESPERANDO MI HACHA, ESO ES LO QUE ESTÁ HACIENDO.

Es el turno del Fomor. Rob revela el extravagante poder del Fomor: tentáculos que exudan ácido. Decide hacer dos ataques. La reserva de dados del Fomor para un ataque con los tentáculos es Destreza (4) + Pelea (5) menos dos dados por estar Herido. Esto hace un total de siete dados para dividir entre los ataques. Asigna 4 dados al primer ataque a una dificultad de 6. Los resultados son 6, 8, 7 y 9 = cuatro éxitos. Rob tira el daño: la Fuerza del Fomor (4) más uno (las diminutas púas de los tentáculos), más los cuatro éxitos: nueve dados. Los resultados son 9, 2, 4, 6, 7, 6, 10, 3, 5 = cinco éxitos. Repite el 10 pero saca un 3, no hay éxitos adicionales. Sam tira la Resistencia de Muiredach (3) para absorber; 3, 6, 5 = absorbe 1 punto y sufre 4 de daño agravado. El ácido es peligroso.

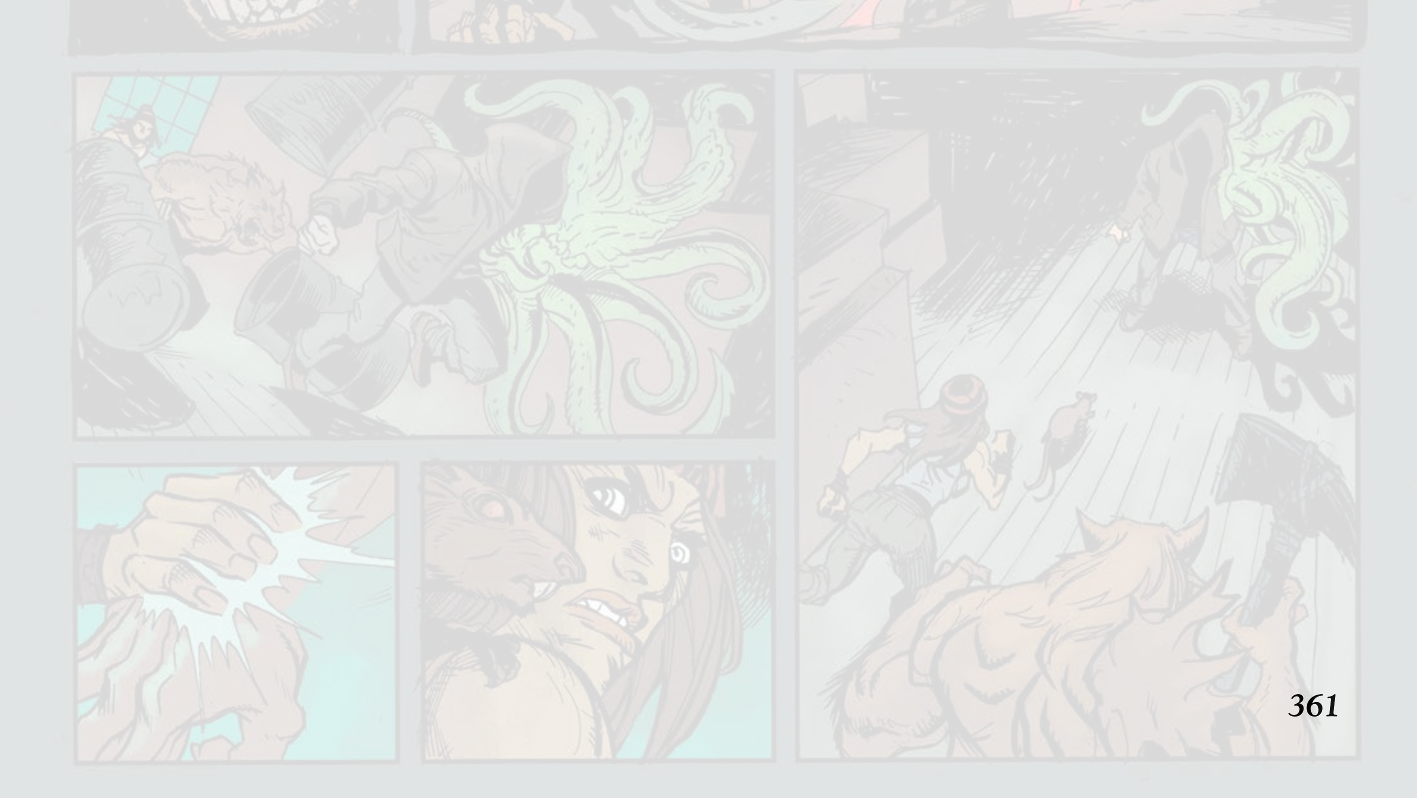
La reserva de dados para el segundo ataque son los tres dados restantes de la reserva inicial de siete. Rob obtiene 7, 8, 3 = dos éxitos. Tirando el daño (Fuerza 4 + 1 de las púas de los tentáculos + dos éxitos de ataque) obtiene 1, 3, 5, 7, 8, 1, 4 = no hay éxitos. Los unos han cancelado los dos éxitos del Fomor. Sam suspira aliviado: Muiredach "sólo" ha sufrido 4 puntos de daño, dejándolo Herido (-2 dados de penalización).

Sam decide que Muiredach utilizará otro Don tribal: Mirada de Balor, de nivel cuatro. Gasta uno de los puntos de Rabia de Muiredach y un punto de Gnosis y tira Percepción (3) más Ocultismo (4) contra una dificultad de 8 y obtiene 9, 4, 7, 10, 2, 9 y 8 = cuatro éxitos. Vuelve a tirar el 10 y obtiene un 7, no es suficiente para otro éxito. El Fomor debe ahora resistir el Poder del Don. Rob tira su Fuerza de Voluntad (4) contra dificultad 8 y consigue 2, 5, 6 y 7 = ningún éxito. El Fomor será tratado en adelante como si estuviera Tullido (-5 dados de penalización).

Rene hace que Riña utilice su Don de nivel uno Roce Materno para curar la herida agravada de Muiredach. Gasta un punto de la Gnosis de Riña y tira Inteligencia (3) más Medicina (3) a una dificultad de 6 (la Rabia de Muiredach) y obtiene 4, 6, 7, 2, 7, 3 = tres éxitos. Muiredach desciende de Herido a simplemente Magullado (sin penalización por heridas).

El Don Comandar Espíritu de Riña sigue activo, aunque Rob ha decidido que los espíritus rata han elegido cooperar en cualquier caso contra su enemigo común. El Don Lenguaje Espiritual de Riña le permite hablar con los espíritus y entender lo que dicen. El espíritu rata le informa que el Fomor ha huido a la siguiente habitación, pero ahora los espera sin esconderse.

Sam declara que Muiredach emplea el turno buscando peligros ocultos en la habitación, ya que está convencido que la actitud del Fomor revela que está tramando alguna argucia. Tira la Percepción (3) más Alerta (2) de Muiredach a una dificultad de 6 y obtiene 6, 5, 5, 7, 2 = un éxito. Rob dice que Muiredach no ve nada inusual, sólo un almacén ruinoso. Rene le recuerda a Sam que si hubiera algo más allí, probablemente sus ratas se lo habrían dicho.




¡ESTÁ CAMINANDO DE LADO!
¡MALDITO SEA! ¡VUELVE AQUÍ!
ESTÁ EN EL MUNDO MATERIAL. EL EDIFICIO ES DIFERENTE. ES...
¡ESPERA! ¡ES UNA TRAMPA!
CASI ESTOY ALLÍ...
¡OH, MIERDA! ME SUPERÁIS EN NÚMERO, ¿EH? ¿ALGUNO DE VOSOTROS HA ESCUCHADO ALGUNA VEZ EL AULLIDO DE LA BANSHEE?

Ya que Muiredach ha utilizado su acción para la tirada de Percepción, ahora es el turno del Fomor. Tiene un Fetiche del Wyrm escondido que ni siquiera los espíritus rata han detectado y un Poder llamado Lazos Espirituales que le proporciona el Rasgo Gnosis con el cual usar el Fetiche. Éste tiene la forma de una tarjeta de identificación universal que le permite caminar de lado de forma instantánea al interior de cualquier instalación de Pentex. Rob gasta uno de los puntos de Gnosis del Fomor para activarlo.

Rene hace que Riña utilice su Don de Theurge de nivel tres Pulso de lo Invisible. Esto le permite percibir el mundo espiritual desde el mundo físico y viceversa. El nivel de la Celosía aquí es inusualmente débil: 5. La Gnosis de Riña es 5, por lo que puede ver a través de la Celosía sin necesidad de realizar la tirada. Sam decide que Muiredach caminará de lado. Tira la Gnosis de Muiredach (3) a dificultad 5 (igual a la Celosía) y obtiene 6, 9, 8: tres éxitos. Comienza inmediatamente a caminar de lado hacia el mundo físico.

Rob le describe a Rene lo que les está esperando al otro lado de la Celosía. No le gusta lo que oye. Es demasiado tarde para evitar que Muiredach cruce la barrera.

Rob cacarea una risilla de júbilo, frotando sus manos como un villano de película, y Sam gruñe: debería haber esperado a que Rene le informase. Pero estaba interpretando a su impulsivo Ahroun Fianna, así que eso es lo que hay. Encarado a una horda de trajeados Fomori, dice que Muiredach utilizará su Don Fianna de nivel dos Aullido de la Banshee. Si tiene éxito, forzará a los Fomori a resistirse a huir aterrorizados ante el horripilante aullido del lobo, lo que podría darle la ventaja necesaria cuando comience la lucha.


RON SPENCER 12



Los Garou no están solos. Hay muchos otros atrapados en la guerra contra el Wyrm que también lo perderán todo si el Apocalipsis se inclina a favor de éste. Los espíritus de la Umbra, la propia familia de los Garou, incluso otros cambiaformas... todos son dudosos aliados potenciales en la gran lucha. Por supuesto, también pueden terminar siendo enemigos, como a menudo ha ocurrido, cuando la Rabia convierte una ofensa percibida en una furiosa *vendetta*.

Espíritus

Los Garou pueden encontrarse con una infinita variedad de espíritus (menores o poderosos, hostiles o cordiales) y se anima al Narrador a crear un amplio espectro de espíritus que se adecuen a su crónica.

Rasgos de los espíritus

Los espíritus tienen características diferentes a las de las criaturas nativas del mundo físico. Cada uno tiene cuatro Rasgos: Fuerza de Voluntad, Rabia, Gnosis y Esencia. También tienen habilidades definidas por su naturaleza, denominadas Encantamientos. La Rabia, la Gnosis y la Fuerza de Voluntad de los espíritus tienen valores de 1 a 10, como las de los hombres lobo, pero aquéllos sólo tienen puntos permanentes en estos Rasgos, no puntos temporales que puedan gastar para obtener acciones o éxitos adicionales.

• **Fuerza de Voluntad:** La Fuerza de Voluntad abarca muchas acciones "físicas": golpear a un enemigo, volar por la Umbra o trepar por las redes que mantienen atada la Umbra en las ciudades. Los espíritus usan Fuerza de Voluntad para cualquier acción que normalmente requeriría los Atributos Destreza o Resistencia.

• **Rabia:** La Rabia de un espíritu abarca las acciones que necesitan poder en lugar de habilidad: mantener sujeto a un oponente, atravesar puertas y paredes débiles o dañar a los adversarios. Los espíritus usan Rabia para acciones que de otra forma implicarían el Atributo Fuerza.

• **Gnosis:** La Gnosis permite a un espíritu percibir el mundo a su alrededor, comunicarse con otros espíritus y pensar con rapidez en situaciones extrañas. Los espíritus usan Gnosis para acciones que de otra forma involucrarían Atributos Sociales o Mentales y para muchos Encantamientos.

• **Esencia:** La Esencia de un espíritu suele ser igual a la suma de su Rabia, su Gnosis y su Fuerza de Voluntad, aunque el Narrador debería aumentarla o disminuirla para espíritus particularmente fuertes o frágiles. La Esencia representa la Salud del espíritu y sus reservas de energía para alimentar Encantamientos.

ESPÍRITUS EN COMBATE

Aunque los Garou pueden lidiar con muchos espíritus mediante tratos y los portazgos adecuados (ver pág. 319), algunos espíritus no atenderán a nada salvo los dientes y garras de los hombres lobo.

Para los Garou luchar contra espíritus es muy parecido a hacerlo contra cualquier otra cosa y usan los mismos Rasgos que en el mundo físico. En cambio, los espíritus usan su Fuerza de Voluntad para atacar y su Rabia para hacer daño cuando golpean con éxito. Cuando resultan heridos, absorben el daño con su Fuerza de Voluntad (posiblemente potenciada con el Encantamiento Armadura). Los que tienen una elevada Fuerza de Voluntad también pueden usarla para esquivar, pero deben dividir su reserva de dados si quieren hacerlo más de una vez o atacar y esquivar.

Todo el daño no absorbido se resta de la Esencia del espíritu, ya sea contundente, letal o agravado. Aquél que se quede sin Esencia se desvanece lentamente en la Umbra. Los Garou pueden cosechar Gnosis de tales espíritus, llevándolos a una muerte permanente, o vincularlos a Fetiches. Sin la interferencia de un hombre lobo, el espíritu debe recuperar su Esencia antes de materializarse de nuevo en la Umbra.

Incarnae y más allá

Algunos espíritus tienen un poder más allá de la comprensión. Esto incluye a los Tótems tribales, los Incarnae, los Celestes y los miembros de la Tríada; incluso el debilitado Kaos continúa siendo una de las fuerzas fundamentales del universo. Los Rasgos utilizados en **Hombre Lobo** no son suficientes para describir a tales espíritus. Aunque los Garou pueden topar con un avatar de estos espíritus que use los Rasgos anteriores, este avatar será sólo una mera sombra de un ente mayor.

Encantamientos

Los espíritus tienen a su alcance una gama de Poderes denominados Encantamientos. Algunos son reflejos espirituales de los Dones de los hombres lobo, mientras que otros son Poderes que un espíritu podría enseñar a un Garou (por una causa razonable).

Los siguientes Encantamientos son un punto de partida para los Narradores. Muchos pueden reflejar toda una hueste de diversos fenómenos que tienen los mismos efectos. Por ejemplo, el Encantamiento Estallido podría representar espinas saliendo despedidas de un espíritu de la naturaleza, esquirlas de cristal arrojadas por un elemental de cristal o descargas eléctricas de un espíritu del rayo. El Narrador debe ser creativo al asignárselos.

Encantamientos comunes

Todos los espíritus poseen los siguientes Encantamientos. Su ausencia resultaría llamativa; un espíritu que está debilitado, está vinculado a una manada o ha sido castigado puede no ser capaz de usar uno o más de ellos.

• **Materializarse:** El espíritu toma forma física en la Tierra. Su Gnosis debe ser igual o mayor que la puntuación de la Celosía local. Su apariencia es la misma en el mundo material y en la Umbra. En lugar de tener Atributos y Habilidades, usa sus Rasgos de la misma forma que lo haría en la Umbra. Los espíritus materializados poseen niveles de Salud como el resto de seres corpóreos. Si uno muere en el mundo material, retorna a la Umbra y entra en Hibernación, igual que si hubiera perdido toda su Esencia en la Umbra. La mayoría no usarán este Encantamiento salvo en circunstancias extraordinarias; el mundo actual está lejos de ser acogedor para los suyos.

• **Recuperar la Forma:** El espíritu puede disolver su cuerpo para viajar a través de la Umbra de vuelta a sus dominios de origen. Necesita todo un turno para tratar de recobrar su forma. El Narrador debe superar una tirada de Gnosis para que este Encantamiento tenga éxito. Los espíritus lo usan para huir de sus enemigos.

• **Sentido del Reino:** El espíritu puede sentir qué sensación transpira en su dominio, tanto en la Umbra como en la Tierra. Sentir una zona específica requiere superar una tirada de Gnosis. Aunque este Encantamiento suele estar asociado con los Naturae (espíritus forestales de Gaia), la mayoría de los espíritus vinculados a una zona poseen esta habilidad. Los espíritus sin vínculos directos con un lugar de la Tierra pueden usar este Encantamiento, pero sólo son capaces de sentir sus madrigueras en los reinos de la Umbra próxima o sus dominios de origen.

• **Sentir Trochas:** El espíritu tiene un talento natural para localizar las "trochas" (direcciones) del mundo espiritual y puede viajar por él sin mucha dificultad. De esta forma puede crear o encontrar rastros espirituales a voluntad. El Narrador tira la Gnosis del espíritu si éste tiene que localizar un lugar o individuo en la Umbra. Ni siquiera los espíritus son infalibles y un fracaso puede conducirlos a un reino terrible.

Encantamientos especializados

Una amplia variedad de espíritus posee estos Encantamientos de forma habitual.

• **Abrir Puente Lunar:** El espíritu puede abrir un Puente Lunar al lugar que desee. Este Encantamiento puede realizarse en cualquier parte y no es necesario encontrarse en un Túmulo. El Puente Lunar tiene una distancia potencial de hasta 1600 kilómetros (1000 millas).

• **Armadura:** Al gastar dos puntos de Esencia, el espíritu gana una reserva de absorción igual a su Gnosis durante el resto de la escena.

• **Cambio de Aspecto:** El espíritu puede parecer cualquier cosa que desee. Este Encantamiento sólo altera su forma, no sus habilidades ni Poderes. El Narrador debe tirar la Fuerza de Voluntad del espíritu si trata de parecerse a una criatura específica.

• **Congelar:** El espíritu puede disminuir drásticamente la temperatura de su entorno más inmediato. Reduce la Rabia del espíritu en uno durante el resto de la escena.

Todo el mundo dentro de dicha área sufre una cantidad de dados de daño agravado igual a la nueva Rabia del espíritu. Usar este Encantamiento puede tener efectos adicionales a discreción del Narrador.

• **Controlar Sistemas Eléctricos:** El espíritu ejerce su control sobre un aparato electrónico. El Narrador tira la Gnosis del espíritu (dificultad entre 3 y 9 dependiendo de la complejidad del sistema). Con este Poder se puede apagar el sistema, controlarlo como si estuviera a los mandos del mismo e incluso sobrecargarlo.

• **Corriente Ascendente:** El espíritu puede levantar por los aires a una criatura del tamaño de un hombre con un golpe de viento. El Narrador tira la Fuerza de Voluntad del espíritu (dificultad 6).

• **Cortocircuito:** El espíritu puede cortocircuitar sistemas eléctricos, dañando los circuitos. El Narrador tira la Gnosis del espíritu (dificultad 6).

• **Crear Fuego:** El espíritu puede crear fuego. El Narrador tira la Gnosis del espíritu (dificultad 3 para una llama del tamaño de una antorcha, 6 para una fogata y 9 para desatar un infierno). Sin una fuente de combustible, el fuego sólo arde durante un turno.

• **Crear Viento:** El espíritu puede crear o apaciguar los vientos. El Narrador tira la Gnosis del espíritu (dificultad 3 para una brisa fuerte, 6 para una tormenta y 9 para un tornado).

• **Curación:** El espíritu puede sanar a seres físicos. El Narrador tira la Gnosis del espíritu (dificultad 6 para curar daño letal, 8 para agravado). El objetivo recupera un número de niveles de daño igual a la Gnosis del espíritu. Este Encantamiento sólo puede usarse una vez por escena y por objetivo.

• **Escudriñar:** El espíritu puede observar el mundo físico desde la Penumbra.

• **Estallido:** El espíritu puede atacar a distancia (escupiendo fuego, provocando un ruido ensordecedor, arrojando esquirlas de cristal o lanzando cuchillas). El Narrador gasta un punto de Esencia y usa la Rabia del espíritu como reserva de dados de daño agravado. El espíritu no necesita hacer una tirada para acertar y el ataque no puede esquivarse.

• **Iluminar:** El espíritu puede iluminar una zona de hasta 20 metros (o yardas) desde su cuerpo o cambiar el color de las luces de dicha área. Por lo general, no requiere una tirada.

• **Inundación:** El espíritu puede subir el nivel natural de las aguas de la zona gastando un punto de Esencia para inundar un área. El tamaño depende del poder del espíritu: un Yaglino podría inundar varias calles o una ciudad pequeña, mientras que un Gaflino un edificio o una sola calle. Para inundar un área mayor, el espíritu debería gastar más Esencia.

• **Purificar la Plaga:** El espíritu puede purgar la corrupción espiritual que lo rodea. El Narrador tira la Gnosis del espíritu; la dificultad depende de la fuerza de la plaga. La mayoría de los espíritus sólo pueden usar este Encantamiento en una zona que refleje su naturaleza.

• **Quebrar Cristal:** El espíritu puede romper todos los cristales de la zona. Para llevarlo a cabo, el Narrador tira la Gnosis del espíritu (dificultad 6).

• **Rastrear:** El espíritu puede seguir a su presa de forma infalible, aunque debe gastar un punto de Esencia para hacerlo.

• **Terremoto Umbral:** La Umbra se sacude con tal fuerza que todo el mundo que esté en pie cae al suelo. Todos los que se encuentren en el área sufren tantos dados de daño contundente como la Rabia del espíritu.

• **Vuelo Raudo:** El espíritu puede triplicar su velocidad normal de vuelo, hasta 60 + (Fuerza de Voluntad x3) metros o yardas por turno.

Encantamientos de las Perdiciones

El Wyrm concede estos Encantamientos a sus esbirros. Las criaturas aliadas con Gaia no pueden (ni deben) aprender los Dones relacionados con estos Encantamientos.

• **Corrupción:** El espíritu susurra una sugerencia al objetivo y éste la obedece. El Narrador tira la Gnosis del espíritu (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo). Este Encantamiento puede usarse a través de la Celosía.

• **Incitar al Frenesí:** El espíritu puede provocar que un hombre lobo entre en Frenesí. El Narrador tira Rabia (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo). Un éxito causa Frenesí; seis o más provocan que el hombre lobo caiga bajo el Yugo del Wyrm. Se aplican todas las reglas habituales del Frenesí.

• **Posesión:** El espíritu puede habitar un ser vivo u objeto inanimado. El Narrador tira Gnosis (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad de la víctima o 4 para un objeto). La posesión tarda el tiempo indicado en ser efectiva:

Éxitos	Tiempo necesario
1	seis horas.
2	tres horas.
3	una hora.
4	15 minutos.
5	5 minutos.
6+	instantánea.

El espíritu no puede llevar a cabo más acciones. Si lo hace o se enzarza en un combate espiritual, el vínculo se rompe. Un espíritu que posea a un humano puede deformar y alterar el cuerpo de la víctima creando un Fomor (ver pág. 428 para más información sobre los Fomori). La posesión es permanente.

• **Toque de Plaga:** Si el espíritu causa daño en un ataque (incluyendo el Encantamiento Estallido), el objetivo debe hacer una tirada refleja de Fuerza de Voluntad. Si falla, las características negativas de su personalidad lo dominan durante las próximas horas. Si fracasa, el cambio es permanente.

Encantamientos de la Tejedora

Estos Encantamientos los concede la Tejedora. Un espíritu con uno de estos Encantamientos puede usar Sentir Trochas para viajar por la Urdimbre.

• **Calcificar:** El espíritu atrapa a un personaje en la Urdimbre. El Narrador tira Fuerza de Voluntad contra la Rabia del objetivo. Cada éxito resta un punto de un Atributo Físico a elección del espíritu (o un punto de Esencia en el caso de los espíritus). Cuando la Esencia o los Atributos del objetivo se reducen a cero, éste queda ligado a la Urdimbre.

Los hombres lobo deben ser liberados por sus compañeros de manada, mientras que la energía del Kaos puede alterar la Urdimbre para liberar espíritus.

• **Estática Espiritual:** El espíritu incrementa la Celosía de la zona en uno. Hasta tres espíritus pueden colaborar a la hora de usarlo (incrementando la Celosía en tres). El espíritu debe permanecer en la misma área y queda distraído, lo que hace que todas sus reservas de dados se reduzcan en 2.

• **Solidificar Realidad:** El espíritu extiende y fortalece la Urdimbre. El Narrador tira la Gnosis del espíritu. Cada éxito incrementa la Esencia del objetivo (o los niveles de Salud efectivos) en uno por éxito. Los efectos duran un día. Un objetivo sólo puede beneficiarse de un uso de este Encantamiento a la vez; cualquier uso adicional antes de que los efectos del anterior desaparezcan falla de forma automática.

Encantamientos del Kaos

• **Desorientar:** El espíritu puede alterar los puntos de referencia y las direcciones. El Narrador tira la Gnosis del espíritu (dificultad 6 o la puntuación de la Celosía, lo que sea mayor).

• **Romper Realidad:** El espíritu puede cambia la forma umbral de algo: convertir agua en ácido, parte de un muro en una puerta o incluso un sofá en un filete. El Narrador tira la Gnosis del espíritu (la dificultad depende del grado de cambio) y cambia un elemento del objetivo por cada éxito. Con un fallo el espíritu pierde un punto de Esencia. Con un fracaso pierde también un punto de Gnosis.

Estados de los espíritus

La Umbra es, en muchos sentidos, distinta del mundo físico y los espíritus son diferentes a los seres físicos. Por ello, se aplican reglas distintas.

• **Comunicación:** Los espíritus "hablan" mediante pensamientos y sentimientos compartidos en lugar de lo que los humanos consideran un lenguaje. Algunos espíritus, como los sirvientes de los Tótems tribales, pueden hablar la Lengua Garou u otras lenguas humanas. Se necesita el Don Lenguaje Espiritual para entender y hablar con los espíritus en su propia lengua. Los Dones que interactúan con los espíritus no necesitan que el usuario entienda la lengua espiritual: el poder del Don transmite la intención del Garou sin necesidad de traducir sus palabras.

• **Hibernación:** Los espíritus recuperan Esencia entrando en un estado de inactividad denominado Hibernación, durante el cual flotan en una parte aislada de la Umbra. Los que "mueren" en la Penumbra se desvanecen hacia la Umbra tras unos minutos. Un espíritu en Hibernación puede ser vinculado mediante un Rito sin tener en consideración su voluntad. El espíritu de un Fetiche está siempre en Hibernación (el usuario activa los poderes del Fetiche, no los del espíritu).

• **Movimiento:** Los espíritus pueden volar o flotar hasta 20 + Fuerza de Voluntad metros o yardas por turno y levitar en el sitio si lo desean. En la Penumbra, la distancia entre dos puntos cualesquiera es la misma que en el mundo físico; profundizando en la Umbra, los conceptos de "distancia" y "tiempo" pueden retorcerse de formas impredecibles.

Espíritus de Gaia

Naturae

Los espíritus que un Garou encontrará con mayor probabilidad serán aquellos de la naturaleza. Tiempo atrás la Umbra estaba llena de espíritus activos y cada arroyo, cada árbol, cada piedra y cada *cosa* tenía un espíritu vivo conectado a ella. Ahora, la mayor parte de la Umbra está yerma y vacía. Sólo continúan existiendo unos pocos espíritus naturales y la mayoría de ellos está Hibernando.

Todos los espíritus enumerados a continuación poseen los Encantamientos de Sentir Trochas y Recuperar la Forma además de aquéllos especificados.

Espíritus animales

Los espíritus animales parecen imágenes idealizadas de las especies a las que representan. Existen demasiadas variedades para enumerarlas todas aquí, mientras que muchas otras han desaparecido cuando sus especies se han extinguido.

Muchos hombres lobo consideran inteligente apaciguar a los espíritus animales tras cazar a los suyos para alimentarse, además de por el hecho de que enseñen Dones a Garou de su elección. La mayoría de ellos, en particular los Wendigo y los Lupus, creen que los espíritus animales tienen Tótems Incarnae, llamados Padres Animales, quienes vigilan a sus hijos desde madrigueras en la Umbra Próxima. Los hombres lobo que no muestran el debido respeto a los espíritus animales pueden atraer la ira de un Padre Animal, quien puede impedir el nacimiento de ese tipo de animal en el mundo físico.

Los siguientes son algunos ejemplos de Gaflinos animales:

• **Ciervo**

Fuerza de Voluntad 4, Rabia 4, Gnosis 6, Esencia 14.

Encantamientos: Sin Encantamientos especiales.

• **Halcón**

Fuerza de Voluntad 8, Rabia 6, Gnosis 5, Esencia 19.

Encantamientos: Vuelo Raudo.

• **Lobo**

Fuerza de Voluntad 6, Rabia 7, Gnosis 5, Esencia 18.

Encantamientos: Rastrear.

• **Serpiente**

Fuerza de Voluntad 5, Rabia 6, Gnosis 8, Esencia 19.

Encantamientos: Mirada Paralizante (como el Don de nivel tres de los Señores de la Sombra).

Hijo del Calvero

Los espíritus de los árboles, los Hijos del Calvero, se presentan como luminiscentes figuras vestidas. La apariencia de un Hijo del Calvero depende de la localización de su árbol en el reino físico. En un bosque, el espíritu se presenta majestuoso y poderoso; cerca de un cruce de carreteras con mucho tráfico puede parecer sucio y esquelético. Esto se extiende a la información que puede proporcionar a los Garou (cuanto más se ha corrompido el árbol o más entretejido está en la Urdimbre, menos fiable es la información). Los



espíritus de hoja caduca son atentos y tienen ojos brillantes durante el verano, volviéndose perezosos y más difíciles de despertar a finales del otoño y durante el invierno.

Fuerza de Voluntad 7, Rabia 3, Gnosis 8, Esencia variable (20 para un retoño, 35 para un roble maduro, más de 50 para una secuoya anciana).

Encantamientos: Purificar la Plaga, Sentido del Reino.

Lúnula

Los Yaglinos más comunes de Luna se muestran como resplandecientes cintas de luz perfiladas en oro o azul. Se comunican empáticamente, retorciéndose u ondulándose más rápido según se excitan. La mayoría de las Lúnulas están predispuestas de forma favorable hacia los Garou, siempre que éstos no se pongan demasiado autoritarios. Las Lúnulas pueden abrir Puentes Lunares a voluntad y pueden crearlos para los Garou que se lo soliciten. Sin embargo, durante la Luna llena, no hay garantías de adónde llevarán los senderos de los enloquecidos espíritus lunares.

Fuerza de Voluntad 8, Rabia 4 (8 durante la Luna llena), Gnosis 7, Esencia 19–23.

Encantamientos: Abrir Puente Lunar.

Cuervos de la Tormenta

Los Cuervos de la Tormenta, los sirvientes más comunes del espíritu Abuelo Trueno, son los ojos y oídos del Tótem. Siempre están conectados con él y suelen servir como avatares de los Tótems de manada para Trueno.

Fuerza de Voluntad 9, Rabia 7, Gnosis 6, Esencia 22.

Encantamientos: Crear Viento, Rastrear.

El Wendigo

El Wendigo, un humanoide azul con grandes garras y colmillos, tiene ojos ardientes y dos muñones negros por pies. Corre por el cielo en misiones de venganza, rastreando a su presa. Si tiene éxito, devora el corazón de su víctima; si no, devora el de quien lo convocó. Este espíritu es invocado con el Don Llamar al Espíritu Caníbal de los Wendigo.

Fuerza de Voluntad 7, Rabia 10, Gnosis 5, Esencia 32.

Encantamientos: Congelar, Crear Viento, Estallido (hielo), Materializarse, Rastrear.

La Cacería Salvaje

La Cacería Salvaje es la personificación de la furia y un instrumento de venganza de Venado. Los Fianna pueden invocarla cuando se encuentran en apuros ante una amenaza del Wyrm. No se convoca a la ligera, pues los Garou pueden quedar atrapados en la Cacería y verse consumidos por ella. El Cazador y su manada son un conjunto de salvaje energía espiritual más que entidades específicas.

• **El Cazador:** El Cazador es un hombre alto con cuernos de venado que sigue a sus sabuesos.

Fuerza de Voluntad 10, Rabia 10, Gnosis 5, Esencia 40.

Encantamientos: Armadura, Materializarse, Rastrear.

• **Los Sabuesos:** Estos sirvientes Gaflinos del Cazador, que suelen viajar en manadas de nueve (aunque pueden llegar incluso a triplicar esa cantidad), lucen un pelaje negro y sus

ojos son de un frío fuego verde. Pueden aguantarle el ritmo a un Garou en Forma Lupus con facilidad y jamás se cansan.

Fuerza de Voluntad 6, Rabia 7, Gnosis 2, Esencia 18.

Encantamientos: Materializarse (usa la Gnosis del Cazador), Rastrear.

Espíritus Ancestro

Los Garou sirven a su Tribu y a Gaia, y ni siquiera la muerte puede acabar con su servicio. Los espíritus de los difuntos tiempo atrás aguardan en la Umbra, velando por sus descendientes. Algunos pueden ayudar a los vivos, prestando su conocimiento, sabiduría o incluso su experiencia en combate.

La mayoría de los espíritus Ancestro residen en la patria umbral de su Tribu. Puede que haya unos pocos en el Túmulo de su clan, mientras algunos están vinculados a poderosos Fetiches. Los Garou pueden negociar con un espíritu Ancestro para conseguir ayuda o Dones, igual que con los demás espíritus (aunque un Ancestro suele estar dispuesto a ayudar a sus descendientes, siempre que no hayan desprestigiado su linaje). El Trasfondo Ancestros permite a un Garou invocar a sus Ancestros y que el espíritu de uno de ellos posea su cuerpo temporalmente, concediéndole las habilidades y conocimientos del mismo.

Es justo preguntarse si los espíritus Ancestro son realmente los espíritus de Garou fallecidos. Algunos creen que son los espíritus de los difuntos, mientras que otros creen que son una combinación de los recuerdos y la personalidad de los hombres lobo fallecidos tejidos alrededor de un núcleo espiritual efimérico; el espíritu del Garou ha retornado a Gaia para renacer, pero su personalidad pervive. Aunque la opinión de un hombre lobo sobre los espíritus de sus Ancestros dice mucho de su perspectiva del mundo espiritual, la respuesta no altera el impacto real de estos espíritus en la sociedad Garou.

Algunos humanos excepcionales pueden dejar tras de sí espíritus Ancestro, especialmente la Parentela. Éstos no son tan poderosos como los Ancestros de los Garou, porque los humanos no comparten el poder espiritual de los hombres lobo cuando están vivos. Aun así, es un gran honor para cualquier criatura convertirse en un espíritu Ancestro al morir.

Los espíritus Ancestro varían mucho en habilidad, ésta depende tanto de su poder antes de morir como de su voluntad. El siguiente es un ejemplo del espíritu de un Garou:

Fuerza de Voluntad 6, Rabia 8, Gnosis 7, Esencia 21.

Encantamientos: Los Encantamientos de un Ancestro están relacionados con los Dones de su Tribu, su Auspicio o su Raza. Por ejemplo, un Ahroun puede poseer el Encantamiento Armadura, un Lupus podría tener el Encantamiento Rastrear y un Morador del Cristal Poderes similares a los de un elemental de electricidad o una Araña de la Red.

Elementales

Los elementales son manifestaciones espirituales de los elementos "clásicos": las sustancias base que crean todas las cosas.

Durante siglos, los únicos elementos conocidos eran los cuatro elementos clásicos: tierra, aire, agua y fuego. En tiempos recientes, los Garou han descubierto espíritus que parecen elementales pero que encarnan otras sustancias (los Moradores del Cristal suelen tratar con elementales de cristal y plástico, mientras que la expansión de la sociedad industrial engendró elementales de electricidad y metal). Ningún hombre lobo ha descubierto aún un espíritu elemental relacionado con un elemento de la tabla periódica; los elementales de flúor siguen siendo material para las historias de terror de los Garou de mentalidad química.

Los elementales varían ampliamente en poder, desde los Gaflinos menores en la llama de una vela a los Incarnae de las aguas de un océano. Los Rasgos siguientes se aplican a los elementales menores:

Elemental de tierra

Estos espíritus suelen presentarse como montones de rocas unidas en una forma vagamente humanoide o simplemente como un bulto móvil en el suelo.

Fuerza de Voluntad 9, Rabia 4, Gnosis 5, Esencia 20.

Encantamientos: Armadura, Materializarse, Terremoto Umbral.

Elemental de aire

Los elementales de aire son invisibles a menos que pasen por una zona de polvo o niebla, pero se los puede sentir y oír con facilidad.

Fuerza de Voluntad 3, Rabia 8, Gnosis 7, Esencia 18.

Encantamientos: Corriente Ascendente, Crear Viento.

Elemental de fuego

Por lo general, estos cambiantes espíritus se manifiestan como una columna espiral de fuego.

Fuerza de Voluntad 5, Rabia 10, Gnosis 5, Esencia 20.

Encantamientos: Crear Fuego, Estallido (llamas).

Elemental de agua

Estos elementales pueden aparecer como superficies de agua aisladas, como algo más "espeso" dentro de un cuerpo de agua mayor o incluso como una transparente figura antropomorfa.

Fuerza de Voluntad 6, Rabia 4, Gnosis 10, Esencia 20.

Encantamientos: Curación, Inundación, Purificar la Plaga.

Elemental de cristal

Los elementales de cristal tienen la apariencia de humanoides formados a partir de numerosos fragmentos de cristal.

Fuerza de Voluntad 4, Rabia 7, Gnosis 7, Esencia 18.

Encantamientos: Estallido (esquirlas de cristal), Materializarse, Quebrar Cristal.

Elemental de electricidad

Estos espíritus pueden presentarse como arcos voltaicos, fuegos de San Telmo o rayos globulares.

Fuerza de Voluntad 6, Rabia 7, Gnosis 5, Esencia 18.

Encantamientos: Controlar Sistemas Eléctrico, Cortocircuito, Estallido (rayos).

Espíritus enigmáticos

Los Garou suelen tratar con espíritus vinculados con entidades concretas en el mundo físico. Como tales, son intrínsecamente inteligibles (aunque una montaña no puede hablar, es fácil imaginar al espíritu de una montaña y oír su voz). En cambio, un puñado de espíritus se relacionan con conceptos abstractos; al carecer de un marco de referencia, muchos hombres lobo encuentran difícil comprenderlos. Algunos Garou han superado estos obstáculos lo cual ha enriquecido a todos gracias a su esfuerzo.

Quimerlinos

Los Quimerlinos son Yaglinos del Tótem Quimera. Son el Enigma hecho forma y cambian de ésta a voluntad. Acechan en los sueños, entregando mensajes que no suelen tener sentido hasta después de que la profecía se haya cumplido. Algunos Garou buscan Quimerlinos y los encuentran al final de búsquedas oníricas, donde los espíritus están dispuestos a enseñar sus Dones a quienes comprendan sus lecciones.

Fuerza de Voluntad 3, Rabia 5, Gnosis 10, Esencia 18.

Encantamientos: Cambio de Aspecto.

Englinos

Los Englinos son Yaglinos y sirvientes espirituales de la propia Gaia, espíritus de Gnosis que los Garou cazan durante los consejos. Una vez cazados, los hombres lobo agradecen al Englino haberse entregado para fortalecer a los Garou. Si la ceremonia se realiza de forma apropiada, los participantes recuperan toda su Gnosis y el Englino recupera su forma en alguna otra parte de la Umbra (ver Cacería Sagrada, pág. 146).

Fuerza de Voluntad 5, Rabia 1, Gnosis 10, Esencia 16.

Encantamientos: Sin Encantamientos especiales.

Curiosi

Los Curiosi, espíritus de la curiosidad, son pequeños Gaflinos que revolotean por la Umbra aparentemente de forma aleatoria, aunque parecen verse atraídos por los hombres lobo y otros viajeros umbrales. Cada Curiosus tiene el aspecto de un grupo de esferas de colores brillantes que giran cada una dentro de otra. Cada espíritu es un rompecabezas que un Garou con la mentalidad apropiada puede resolver si es capaz de mantenerlo cerca el tiempo suficiente (lo cual suele requerir gastar un punto de Gnosis). Para resolver el puzle se necesita superar una tirada de Percepción + Enigmas (dificultad 9), en cuyo caso el hombre lobo obtiene por cada éxito un punto de Gnosis y otro de Fuerza de Voluntad.

Una observación y meditación cuidadosas pueden revelar que el Curiosus está fascinado con los seres físicos y que los observará mientras ellos lo observen.

Fuerza de Voluntad 5, Rabia 3, Gnosis 9, Esencia 17.

Encantamientos: Iluminar.

Epiflinos

Cada Epiflino encarna una idea o concepto. Los Epiflinos comunes incluyen aquéllos de paz, envidia, lujuria, muerte o velocidad. Aunque para los Garou es más fácil comprender a los Epiflinos que a los Quimerlinos, la mayoría de los Garou no están seguros de dónde se encuentran estos espíritus en la jerarquía espiritual. Los Contemplaestrellas, que han estudiado a esta clase de espíritus más que el resto de Tribus, sugieren que los Epiflinos son los espíritus del pensamiento puro y la manifestación de los ideales platónicos. Algunos nacen claramente de fuertes emociones y pensamientos poderosos en el mundo físico, mientras otros parecen surgir en lo profundo de la Umbra. Además de aprender Dones de ellos, los Garou suelen vincular a los Epiflinos a Fetiches (especialmente los relacionados con pensamientos o emociones). Cada Epiflino es un espíritu único y el Narrador debería crearle Rasgos apropiados. La mayoría de los espíritus de esta clase con los que se encuentran los Garou son Gaflinos, pero algunos hombres lobo se han encontrado con espíritus conceptuales particularmente poderosos que se categorizarían como Yaglinos y, alguna rara vez, incluso como Incarnae.

Tótems de manada

La fuerza que mantiene unida a una manada de hombres lobo es su asociación con el espíritu de un Tótem. Aunque una manada de hombres lobo escoge el Tótem que considera que mejor la representa, una búsqueda para encontrar uno también concede al espíritu la oportunidad de decidir si realmente quiere adoptar a los Garou. Es por esta razón que los Tótems se refieren a sus manadas como sus "hijos".

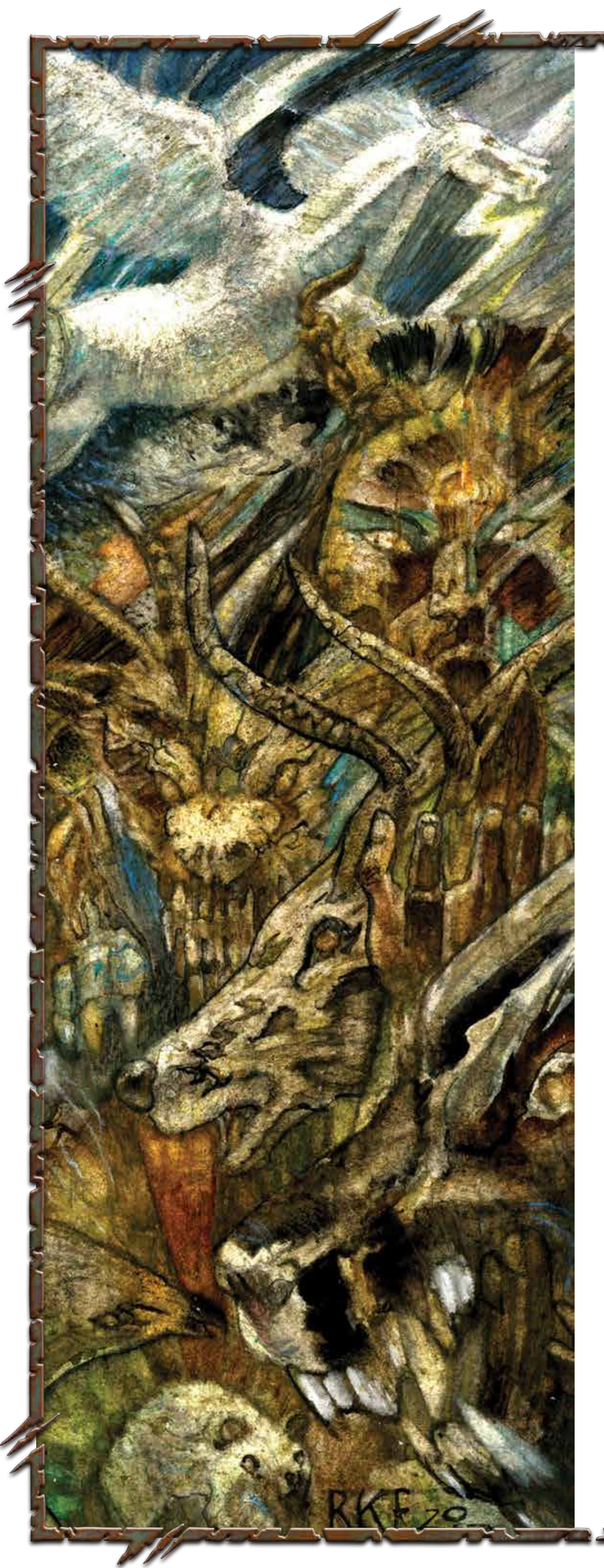
Los espíritus Tótem son casi siempre Incarnae. Aunque muchos son espíritus animales, algunas manadas tienen por Tótem a criaturas mitológicas, fuerzas elementales e incluso espíritus más extraños. Cuando un espíritu escoge a la manada, envía un avatar del Tótem (un Yaglino) para que se ocupe de la misma. La devoción de los Garou proporciona poder al Tótem y a su representante, y sus acciones ayudan a las metas del primero. A cambio, fortalece a los miembros de la manada para que así cumplan sus metas sin desviarse.

Rasgos y coste del Trasfondo

Los jugadores usan sus puntos compartidos en el Trasfondo Tótem para "comprar" el espíritu del Tótem que ha escogido su manada. Una manada sólo puede estar asociada con un Tótem. Cada Tótem de esta sección enumera los beneficios que obtiene la manada cuando es aceptada por él; a menos que la descripción del Tótem indique lo contrario, todas las bonificaciones y penalizaciones se aplican a partir del momento en que el Tótem adopta a la manada.

Ejemplo: *La manada de Brillo de Luna acaba de ser aceptada por Halcón. Cada miembro de la manada obtiene inmediatamente dos puntos de Honor. Cada escena, un miembro de la manada añade tres puntos adicionales a su Liderazgo hasta que lo pasa a otro compañero de manada. Cualquier miembro de la misma puede hacer uso de la reserva de cuatro puntos de Fuerza de Voluntad del Tótem (hasta que se gasten todos).*

Los jugadores pueden fortalecer al Tótem de su manada gastando puntos de Experiencia para incrementar su puntuación, según la descripción del Trasfondo (pág. 140). Los espíritus de los Tótems también pueden enseñar Dones



relacionados con su afiliación y Poderes. Algunos también permiten a sus hijos usar un Don concreto sin enseñárselo, canalizando directamente el poder del espíritu.

Un Tótem no sólo garantiza poder a la manada; también tiene restricciones que los hombres lobo deben seguir. Estas limitaciones en el comportamiento de la manada forman parte de la Prohibición del Tótem. Si los miembros de la manada no siguen la Prohibición, el Tótem les negará su ayuda. En este caso, los hombres lobo pierden *todos* los beneficios de su Tótem, incluyendo el acceso a Fuerza de Voluntad, Dones y Rasgos adicionales, hasta que lleven a cabo un Rito de Contrición para apaciguarlo. Una manada que ofende repetidamente a su Tótem puede descubrir que el espíritu los ha abandonado.

Los siguientes Tótems están entre los patrones más comunes de las manadas Garou. Varios de ellos actúan como Tótems tribales, pero los miembros de esa Tribu no obtienen los beneficios que otorga; sólo las manadas individuales que se alían con un avatar de esos Tótems los obtienen. La mayoría de Cachorros aprenden sus Dones tribales mediante los espíritus que encuentran durante el Rito de Iniciación.

Rasgos de los Tótems

Los Tótems pueden conceder a los miembros de una manada un amplio abanico de Rasgos. Estos Rasgos pueden ser de dos tipos: Rasgos individuales o de manada.

• **Rasgos individuales:** Cada miembro de la manada obtiene todos los Rasgos individuales de un Tótem en el momento en que la manada gana su favor y los retiene mientras permanezcan aliados con él. Los Rasgos individuales más comunes incluyen Renombre temporal, pero algunos Tótems ofrecen puntos de Atributos e incluso Dones como Rasgos Individuales.

• **Rasgos de manada:** Cualquier miembro de la manada puede hacer uso de un Rasgo de manada, pero sólo uno al mismo tiempo. Si un Tótem concede puntos en una Habilidad o un Don, el primer hombre lobo que recurra a la bonificación en una escena específica la mantiene hasta el final de la escena o hasta que renuncie a ella. En combate, reclamar o renunciar a un Rasgo de manada es una acción refleja. Un miembro de la manada no puede "traspasar" un Rasgo de manada a otro miembro; en su lugar vuelve al espíritu del Tótem, quien se lo entrega al siguiente miembro de la manada que lo solicite. Una manada no puede dividir un Rasgo entre varios miembros. Si uno de los hijos de Halcón reclama los puntos de Liderazgo de su Tótem, obtiene los tres. No puede tomar uno o dos y dejar el resto para otro compañero.

Los Rasgos de manada que incluyen reservas de puntos temporales, como la reserva de Fuerza de Voluntad concedida por Halcón, están disponibles para que los use cualquier miembro de una manada. Si en la reserva del Tótem aún quedan puntos temporales, cualquier miembro puede escoger gastar un punto de esa reserva en lugar de usar la suya propia. Tales reservas de puntos temporales se recuperan al final de cada historia.

Tótems de respeto

Como espíritus que representan la virtud y el honor, los hombres lobo buscan consejo sobre liderazgo y diplomacia

en estos grandes espíritus. Algunos de los mayores líderes Garou han seguido Tótems de respeto.

Abuelo Trueno

Coste de Trasfondo: 7.

Muchos Garou temen a Abuelo Trueno en lugar de respetarlo y a los Señores de la Sombra esto ya les parece bien. Trueno es un patrón paciente y sutil, cuya influencia aumenta con el tiempo en un impresionante *crescendo*. La mayoría de sus avatares son Cuervos de la Tormenta que actúan como intermediarios entre el Incarna y sus elegidos.

Rasgos individuales: Los seguidores de Abuelo Trueno ganan un punto temporal de Honor y dos dados adicionales en cualquier tirada de Intimidación cuando invocan el nombre de Trueno.

Rasgos de manada: Las manadas que siguen a Abuelo Trueno ganan tres puntos de Etiqueta, así como cinco puntos temporales de Fuerza de Voluntad por historia. Los Señores de la Sombra siguen sus actividades con interés.

Prohibición: Los hijos de Trueno no deben conceder a sus compañeros ni a sus rivales más respeto del que hayan ganado por sus acciones. Los aduladores son contrarios a la naturaleza de Trueno.

Halcón

Coste de Trasfondo: 5.

Halcón es uno de los espíritus más nobles y es el Tótem tribal de los Colmillos Plateados. Sus penetrantes ojos ven en los corazones de sus hijos, inspira a los valientes y recompensa a los honorables. Halcón es reconocido como portador de la unidad para los Colmillos Plateados y para los Garou en su conjunto, y está por encima de los rumores de endogamia de su Tribu escogida.

PROLES ESPIRITUALES DE LOS TÓTEMS

Es raro para un Incarna ser realmente independiente. La gran mayoría tiene espíritus menores con los que están aliados y a los que se conoce como la *prole* de ese Incarna. Los miembros de una prole son respetuosos y serviles con el señor de la misma. Cada uno está relacionado de alguna forma con los aspectos y la naturaleza del Tótem. Los espíritus de trueno y los Cuervos de la Tormenta son miembros de la prole de Abuelo Trueno, mientras que la prole de Cucaracha incluye espíritus relacionados con la vida urbana moderna, como espíritus de tecnología, de dinero y de armamento moderno.

Si una manada goza de buena reputación con su Tótem, puede esperar tratos más fáciles con los espíritus de su prole. Un Garou que insulte a un espíritu puede provocar la ira del Incarna a cuya prole pertenezca.

Rasgos individuales: Los seguidores de Halcón ganan dos puntos temporales de Honor.

Rasgos de manada: Las manadas que siguen a Halcón obtienen tres puntos de Liderazgo, así como cuatro puntos temporales de Fuerza de Voluntad por historia.

Prohibición: El deshonor es peor que la muerte para Halcón: ninguno de los hijos de Halcón puede perder jamás Honor permanente. Si lo hace, debe corregir el error inmediatamente o realizar un Rito de Contrición *y además* expiar su deshonra lanzándose contra un poderoso esbirro del Wyrm. Por un lado, es un suicidio casi seguro. Por el otro, su sangre limpiará la mancha de su nombre, al igual que la victoria.

Pegaso

Coste de Trasfondo: 4.

Pegaso es un protector de los lugares sagrados, igual que las Furias Negras a las que apoya. Pegaso, con la apariencia de un caballo alado con fuego en sus ojos, puede enseñar Dones de viaje y aire a quienes escoge. La Camada de Fenris ha molestado desde hace mucho a Pegaso, posiblemente debido a su rivalidad con las Furias Negras. Debido a ello, Pegaso aún no ha aceptado a ninguna manada que cuente con un miembro de la Camada.

Rasgos individuales: Los hijos de Pegaso ganan dos puntos temporales de Honor.

Rasgos de manada: Las manadas de Pegaso pueden recurrir a tres puntos de Trato con Animales y tres puntos temporales de Fuerza de Voluntad por historia. Las Furias Negras están predispuestas de forma favorable hacia la manada.

Prohibición: Los hijos de Pegaso no pueden rechazar proporcionar ayuda a las hembras de ninguna especie, especialmente a las hembras jóvenes.

Venado

Coste de Trasfondo: 6.

Venado es un antiguo espíritu de respeto, mucho más viejo que los Fianna que lo reclaman como Tótem. Al ser una encarnación de la virilidad y el desenfrenado poder de la naturaleza, Venado tiene tanto un lado luminoso como otro oscuro. Proporciona a los Garou su afinidad con la naturaleza y enseña responsabilidad hacia los humanos. También es el señor de la Cacería Salvaje, corriendo desbocado hasta que se haya derramado suficiente sangre en su nombre.

Rasgos individuales: Los elegidos de Venado ganan tres puntos de Honor y un punto adicional de Resistencia que sólo puede utilizarse en carreras de fondo.

Rasgos de manada: Las manadas de Venado tienen acceso a tres puntos de Supervivencia y a tres puntos temporales de Fuerza de Voluntad por historia. Los Fianna tienen una buena disposición hacia la manada, y las hadas, espíritus y changelings también pueden honrarlos.

Prohibición: Los hijos de Venado no pueden rechazar ayudar a las criaturas feéricas ni a los espíritus cuando les piden ayuda. También deben respetar siempre a su presa, incluyendo realizar una Plegaria por la Presa tras cada caza con éxito.

Tótems de guerra

Estos Tótems espolean a los Garou a alcanzar cotas más altas de violencia y Rabia. Los animales depredadores y los guerreros ancestrales son los Tótems de guerra más comunes. Aunque las manadas centradas en luchar contra el Wyrm son las principales seguidoras de estos espíritus, los exploradores, sanadores y otras manadas que esperan ver mucho combate se aliarán igualmente con ellos.

Fenris

Coste de Trasfondo: 5.

Las leyendas nórdicas hablan del salvaje dios lobo Fenris, la bestia que devorará el Sol en el fin de los días. Fenris es poderoso, está sediento de sangre y nunca da ni espera cuartel. El espíritu patrón de la Camada de Fenris es un Tótem guerrero, interesado sólo en las manadas de Garou que derraman con frecuencia la sangre de sus enemigos.

Rasgos individuales: Cada hombre lobo obtiene dos puntos temporales de Gloria e incrementa en un punto uno de sus Atributos Físicos (a escoger cuando la manada es aceptada por el Tótem).

Rasgos de manada: La Camada de Fenris respeta a cualquier manada que siga al Gran Fenris y pondrán a prueba su valía invitándola a Cacerías Salvajes y batallas contra poderosos enemigos.

Prohibición: Los hijos de Fenris nunca deben dejar pasar la oportunidad de una lucha digna.

Grifo

Coste de Trasfondo: 4.

Grifo recuerda las especies extintas y llora la muerte de todas y cada una de ellas. Esto ha despertado una terrible rabia contra los humanos (asesinos de especies enteras) que comparte con sus escogidos, los Garras Rojas. Siempre cazando, siempre hambriento, Grifo encarna al cazador ágil.

Rasgos individuales: Los hijos de Grifo pueden comunicarse con las aves de presa sin el uso de un Don y obtienen dos puntos de Gloria.

Rasgos de manada: Las manadas de Grifo ganan tres puntos de Alerta y los Garras Rojas muestran su respeto por la manada.

Prohibición: Los seguidores de Grifo no pueden asociarse con humanos. Grifo aún no ha aceptado a una manada que contenga a un Garou Homínido.

Jabalí

Coste de Trasfondo: 5.

Los cazadores temen al jabalí por una buena razón: es demasiado colérico como para dejar pasar un desafío, es demasiado fiero para ceder terreno y demasiado tempestuoso como para morir antes de causar un gran daño. Las manadas jóvenes y combativas ven esto como virtudes (especialmente los Garou de las Tribus Fianna y Camada de Fenris) y escogen a Jabalí como su Tótem.

Rasgos individuales: Los hijos de Jabalí ganan un punto de Resistencia.

Rasgos de manada: Las manadas de Jabalí pueden usar dos puntos de Pelea.

Prohibición: Los hijos de Jabalí nunca deben cazar o comer jabalíes salvajes.

Oso

Coste de Trasfondo: 5.

Oso es sabio en la paz y fiero en la guerra. Es el señor de la curación y el misticismo, pero los Garou desconfían de él, ya que los verdaderos hijos de Oso son los Gurahl (hombres oso sin ningún aprecio por los Garou).

Rasgos individuales: Los hijos de Oso ganan un punto de Fuerza, pueden usar el Don Roce Materno una vez al día y pueden hibernar hasta tres meses seguidos sin necesidad de comida o agua. Los Garou *pierden* cinco puntos temporales de Honor (si tienen tantos para perder) y ven reducidas todas sus recompensas de Honor en un punto.

Rasgos de manada: Las manadas de Oso pueden usar tres puntos de Medicina y los hombres oso tienen buena predisposición hacia ellos.

Prohibición: Oso no pide ningún comportamiento específico a los Garou. Pedir su favor ya les ha costado mucho en términos de posición entre su propia gente.

Rata

Coste de Trasfondo: 5.

Rata es la astuta y silenciosa maestra de la guerra de hostigamiento, el Tótem original de los guerrilleros. Aunque Rata lucha para debilitar, tullir y después arrollar, puede ser tan feroz como cualquier otro Tótem cuando es arrinconada.

Rasgos individuales: Los hijos de Rata restan uno a la dificultad de todas las tiradas para morder y de todas las dificultades de las tiradas que impliquen sigilo o silencio.

Rasgos de manada: Las manadas de Rata pueden usar una reserva de cinco puntos temporales de Fuerza de Voluntad por historia. Los Roehuesos ayudarán a la manada y hasta los Ratkin serán, en cierta forma, tolerantes con su existencia.

Prohibición: Los hijos de Rata no deben matar alimañas de ninguna clase.

Wendigo

Coste de Trasfondo: 7.

Con la apariencia de un espíritu caníbal envuelto en hielo, Wendigo acecha en los páramos helados, devorando los corazones de sus enemigos. Enseña a los Garou a ser tan implacables como la tormenta, a contener la fría amargura que yace en su interior y convertirla en una rabia letal.

Rasgos individuales: Los hijos de Wendigo comienzan cada historia con cinco puntos temporales adicionales de Rabia, sin importar su puntuación. Cada hombre lobo gana también dos puntos temporales de Gloria.

Rasgos de manada: Los miembros de la Tribu Wendigo respetan a las manadas que toman a su patrón como Tótem, aunque no confían plenamente en ellas.

Prohibición: Los hijos de Wendigo deben ofrecer ayuda a los pueblos animistas en situación de necesidad.

Tótems de sabiduría

Estos Tótems, guardianes de secretos místicos, se alían con los Garou para descubrir las verdades ocultas y a cambio pueden enseñar raros Dones. Aunque muchos Garou pueden ser reticentes a la hora de confiar en los hombres lobo que cazan secretos y respuestas en lugar de presas más tangibles, los hay que reconocen el papel crucial que tienen en la defensa de Gaia.

Búho

Coste de Trasfondo: 5.

Búho observa silencioso en la oscuridad, aprendiendo todo lo que puede. Como los Caminantes Silenciosos que lo reivindican como su Tótem, Búho guarda saber secreto, especialmente en lo referente a la muerte y los misterios de la Umbra Oscura.

Rasgos individuales: Los hijos de Búho obtienen alas cuando están en la Umbra, lo cual les permite volar de un sitio a otro. También reducen en dos la dificultad de las tiradas relacionadas con el sigilo o el silencio y ganan dos puntos temporales de Sabiduría.

Rasgos de manada: Las manadas de Búho suelen recibir premoniciones y sueños proféticos que las llevan a lugares místicos largo tiempo olvidados. La manada obtiene tres dados para usar en Dones que impliquen aire, viajar, movimiento u oscuridad. Los Caminantes Silenciosos pueden aparecer en ayuda de la manada cuando esté en peligro, pero las manadas que siguen a Rata (y los Ratkin) no sienten aprecio por los Garou de Búho.

Prohibición: Los hijos de Búho deben dejar pequeños roedores atados e indefensos en el bosque para él y los suyos.

Cucaracha

Coste de Trasfondo: 6.

Cucaracha es rápida, dura y persistente. También está por todas partes en el mundo moderno, observando y aguardando. Si es cierto lo que dice su Tribu escogida, es uno de los espíritus Tótem de la era actual.

Rasgos individuales: La dificultad de todas las tiradas de los elegidos de Cucaracha relacionadas con la informática, la electricidad y la ciencia aplicada disminuye en dos. También pueden percibir los contenidos de las corrientes de datos en la Umbra, viéndolas como vídeos de YouTube o escuchándolas en una llamada de teléfono al superar una tirada de Gnosis (dificultad 6).

Rasgos de manada: Las manadas de Cucaracha ganan tres dados que pueden usar en cualquier tirada para activar un Don que afecte a la tecnología.

Prohibición: Los miembros de la manada nunca deben matar a una cucaracha.

Cuervo

Coste de Trasfondo: 5.

Cuervo es el pájaro más ingenioso, aunque no lo bastante para mantener ese hecho en secreto. Se alimenta sin cazar, siguiendo a los lobos o guiándolos a animales muertos para que puedan alimentarse. Enseña sabiduría tentando a los



Cachorros para que traten de cazar un pájaro imposible de atrapar. Cuervo observa el mundo, siempre ávido de nuevos secretos. Su conocimiento hace de él un Tótem de riqueza (si los hombres lobo confían en él, Cuervo proveerá).

Rasgos individuales: Los miembros de la manada ganan un punto temporal de Sabiduría.

Rasgos de manada: Las manadas de Cuervo tienen tres puntos de Supervivencia, uno de Subterfugio y uno de Enigmas. Los hombres cuervo tienen una buena disposición hacia los seguidores del Tótem.

Prohibición: Los hijos de Cuervo no pueden portar riquezas, han de confiar en que su Tótem proveerá.

Quimera

Coste de Trasfondo: 7.

Quimera, la patrona de los Contemplaestrellas, es la personificación del Enigma. Ella, la de Muchos Rostros, invita a sus manadas a encontrar la sabiduría que todo hombre lobo tiene en su interior bajo capas de enigmas y autoengaños.

Rasgos individuales: Los Garou de Quimera reducen en dos la dificultad de todas las tiradas relacionadas con adivinanzas, interpretación de sueños o enigmas, y ganan dos puntos temporales de Sabiduría. Además, también pueden disfrazarse como algo distinto cuando están en la Umbra mediante una tirada de Gnosis (dificultad 7).

Rasgos de manada: Las manadas de Quimera ganan tres puntos de Enigmas y uno de Percepción.

Prohibición: Aunque Quimera exige que la manada busque la iluminación, no impone ninguna restricción acerca de cómo ha de hacerlo.

Uktena

Coste de Trasfondo: 7.

Uktena es un anciano espíritu acuático que combina las características del puma, la serpiente y el ciervo. Es el espíritu de los lechos de los ríos y los lugares oscuros, y conoce secretos que incluso otros Tótems de sabiduría no han descubierto.

Rasgos individuales: Los seguidores de Uktena añaden tres dados a todas las tiradas de absorción cuando están en la Umbra y obtienen dos puntos de Experiencia adicionales por historia que sólo pueden utilizarse para mejorar Enigmas, Ocultismo, Rituales, Dones y otros conocimientos místicos. Los Garou también ganan dos puntos temporales de Sabiduría. Los hijos de Uktena añaden uno a la dificultad de todas las tiradas sociales cuando interactúan con hombres lobo de Tribus distintas a los Uktena o los Wendigo.

Rasgos de manada: Los Garou de la Tribu Uktena tratan a la manada como a hermanos.

Prohibición: Uktena pide a sus hijos que recobren saber, objetos, lugares y animales místicos de los esbirros del Wyrm.

Unicornio

Coste de Trasfondo: 7.

Unicornio es un Tótem de paz, pureza, curación y armonía. Como tal, es el Tótem tribal de los Hijos de Gaia. Encarna el bendito e inmenso amor de Gaia.

Rasgos individuales: Los hijos de Unicornio se mueven al doble de la velocidad normal en la Umbra y reducen en dos la dificultad de todas las tiradas que impliquen curación y empatía, aunque aumentan en dos la de todas las tiradas para dañar a otro Garou (excepto a los Danzantes de la Espiral Negra y otros corrompidos por el Wyrm). Los Garou de Unicornio ganan tres puntos de Sabiduría.

Rasgos de manada: Las manadas de Unicornio ganan tres dados cuando usan Dones de curación, fuerza y protección. Los Hijos de Gaia ayudarán a la manada y, por lo general, se pondrán de su parte en las disputas.

Prohibición: Los hijos de Unicornio deben proteger y ayudar a los débiles y explotados siempre que al hacerlo no favorezcan al Wyrm.

Tótems de astucia

Aunque la mayoría de los Garou no ven favorablemente los trucos y el sigilo, algunos entienden sus beneficios y buscan Tótems de astucia. A medida que más y más Garou jóvenes plantean nuevas ideas y maneras de pensar para combatir al Wyrm, estos Tótems se hacen más comunes, aunque los Garou tradicionales confían muy poco en ellos.

Coyote

Coste de Trasfondo: 7.

Coyote, el embaucador definitivo y más Ragabash que los Ragabash, es un avatar del caos. Absolutamente impredecible, a veces insensato, pero sin duda alguna brillante, es tanto un maestro del engaño como un guerrero astuto.

Rasgos individuales: Cada miembro de la manada resta uno de cada recompensa de Sabiduría temporal.

Rasgos de manada: Las manadas de Coyote ganan tres puntos de Sigilo, tres de Callejeo, uno de Subterfugio y uno de Supervivencia. Los avatares de Coyote siempre pueden encontrar a sus manadas (la manada no necesita gastar puntos de Tótem en esta habilidad).

Prohibición: La misma idea de limitar a sus manadas es contraria a la naturaleza de Coyote.

Cuco

Coste de Trasfondo: 6.

El cuco es el maestro de la infiltración en la naturaleza, pues deposita sus huevos en el nido de otros pájaros para hacer que luego éstos críen a sus polluelos. De igual forma, los Garou que se dedican a Cuco son grandes espías y manipuladores, capaces de abrirse camino en cualquier situación mediante engaños sin ponerse en peligro: desde los mejores alojamientos del clan al centro de una Colmena de Danzantes de la Espiral Negra.

Rasgos individuales: Los hijos de Cuco restan dos a cualquier recompensa de Honor temporal.

Rasgos de manada: Las manadas de Cuco ganan un punto de Manipulación y dos de Subterfugio. Un único miembro de la manada al mismo tiempo puede usar la habilidad de ser ignorado: tira Manipulación + Subterfugio (dificultad 6, o mayor

si no parece que el Garou debiese estar ahí). Cualquiera que se percate de su presencia debe hacer una tirada de Percepción + Alerta y obtener más éxitos que el Garou para darse cuenta de que se supone que el hombre lobo no debería estar ahí. Los guardias asumen que el hombre lobo tiene autorización y los oficiales superiores no pensarán dos veces en el técnico de la esquina. Si el personaje hace algo que atraiga la atención, el jugador tira de nuevo con una penalización de +2 a la dificultad o pierde los beneficios de este efecto.

Prohibición: Los hijos de cuco nunca deben dejar pasar la oportunidad de mejorar la situación de su manada a expensas de los demás.

Zorro

Coste de Trasfondo: 7.

Zorro está acostumbrado a ser depredador y presa y a adelantarse a todos los problemas a los que se enfrenta. Ya se acerque sigilosamente a un conejo sin que se percate de ello o guíe a una manada de perros a un nido de avispas, adora engañar y poner trampas a sus oponentes. Aún más si la trampa también enseña una lección.

Rasgos individuales: Cada miembro de la manada gana un punto de Manipulación, pero resta uno de cualquier recompensa de Honor temporal.

Rasgos de manada: Las manadas de Zorro pueden usar dos puntos de Sigilo, dos de Callejeo y tres de Subterfugio.

Prohibición: Los hijos de Zorro nunca pueden participar en una caza de zorros y deben sabotear cualquier cacería que encuentren.

¿POR QUÉ PARENTELA?

Cabe destacar que las relaciones duraderas con más éxito entre los Garou son con la Parentela en lugar de con humanos o lobos corrientes. Esto no es así sólo porque los Garou se sientan comprometidos con la mayor probabilidad que tienen de engendrar un niño Garou con una pareja de la Parentela.

Dado que es inmune a los efectos del Delirio, la Parentela tiene mayores posibilidades de sobrevivir con su mente y espíritu intactos al inevitable contacto con un Garou en Forma Crinos. No se puede despreciar el impacto psicológico de quedar temporalmente enloquecido por ver el verdadero aspecto de tu cónyuge; pocos humanos golpeados por el Delirio entablarán o mantendrán una relación larga con un Garou.

Esta inmunidad también significa que es más probable que la Parentela sea capaz de entender realmente la naturaleza única de su compañero Garou. Si alguien te dice que es un guerrero cambiaformas destinado a proteger el mundo en nombre de un invisible dios espiritual, es probable que pienses que está loco. Si te lo demuestra, es bastante más difícil desoír sus aseveraciones.

Esto no quiere decir que ser pareja de un Garou sea fácil para la Parentela, aunque les da diversas e importantes ventajas sobre las parejas corrientes para ser capaces de capear los temporales con los que las relaciones Garou se encuentran de forma inevitable.

Parentela

Hijos, cónyuges, padres, primos, tías y tíos. Niñeras y amas de cría, escuderos y sistemas de apoyo. Recaudadores, banqueros y microbiólogos. La Parentela no son sólo las familias de la Nación Garou; son los intermediarios entre los Garou y el resto del mundo.

Gran parte de la Parentela sabe algo de su herencia, pero pocos lo saben todo. Por ejemplo, el Impergium no suele ser un tema del que se hable de manera informal durante la cena. Y, dado que cada Tribu cree que su perspectiva acerca de la Parentela es la correcta, rara vez discuten el protocolo de las demás con sus Parientes. Un Garou que trata a sus familiares casi como a iguales no quiere asustarlos con historias de terror de ganado de cría y carne de cañón, y alguien que ve a sus Parientes como poco más que esclavos no quiere que tengan ideas sobre las libertades ofrecidas por otras Tribus. Puesto que a la mayoría se les ha denegado la "imagen global", muchos Parientes tienen una visión muy selectiva (y por lo general sesgada) de su lugar en el mundo.

Para hacer las cosas más interesantes, algunos Parientes no tienen ni idea de su herencia. Igual que con los Cachorros Garou perdidos, cada vez más y más Parentela nace en familias que no tienen ni idea de sus conexiones con los hombres lobo. A diferencia de éstos, la Parentela no experimenta un Rito de Iniciación; muchos envejecen y mueren sin saber nada de su herencia mística. Esta Parentela perdida es también una oportunidad perdida para los Garou de echar más raíces. Sin Parentela, los hombres lobo pierden un vínculo vital con los mundos de los humanos y los lobos.

¿Qué es la Parentela?

La Parentela (a veces llamada *Gallain* o sencillamente Parientes) es la familia de los hombres lobo. Pueden ser los descendientes directos de un Garou y un no Garou, o su herencia Garou puede provenir de varias generaciones atrás y, posiblemente, hasta les sea desconocida. En cualquier caso, sus hijos tienen mayores posibilidades de ser Parentela o Garou que los de aquéllos que no son Parientes.

Por definición, los Parientes no son cambiaformas, aunque no se ven afectados por el Delirio. Además, la mayoría no poseen Gnosis, el poder sobrenatural que los Garou usan para alimentar sus Dones y muchos de sus rituales. El poder que desarrollan los pocos que lo poseen (ver el Mérito Gnosis, pág. 383) ni siquiera es comparable con el del Cachorro Garou más joven. Las leyendas hablan de Parientes que fueron bendecidos además con otros Poderes sobrenaturales: Magia Estática, Númina y hechicerías de todo tipo que los Garou son incapaces de usar, pero estas historias no están confirmadas.

EL FACTOR PARENTELA

La herencia Garou, al ser una amalgama de factores espirituales y físicos, no es una ciencia exacta. Si ambos padres son Garou, siempre se produce un Metis estéril y el vástago de un Garou es siempre o Garou o Parentela. Salvo pocas excepciones, hablamos de la genética Garou más como consideraciones generales que de detalles.

Cuando un Garou engendra un niño (o cachorro) con un Pariente, su hijo tiene alrededor de un 10% de probabilidades de convertirse en Garou y un 90% de ser Parentela. Las uniones de Garou con no Parientes casi siempre producen Parentela en lugar de Garou, aunque tales emparejamientos son casi siempre de corta duración, lo cual dificulta la obtención de datos.

Alrededor de la mitad de las veces, los hijos nacidos de dos Parientes serán también Parentela; una vez de cada cien tales nacimientos producirán Garou. El resto serán humanos o lobos corrientes susceptibles al Delirio e igual de proclives a engendrar un niño Garou que cualquier otro humano sin relación carnal alguna con los Garou. La Parentela que tiene hijos con no Parientes (humanos o lobos normales) tienen incluso menos posibilidades de producir Parentela y casi ninguna de engendrar Garou, aunque esto varía dependiendo de múltiples factores y no hay estudios concluyentes que resuman exactamente cómo de pequeñas son las posibilidades.

Los emparejamientos humano-humano nunca generan Garou. En aquellas raras ocasiones en las que parecen haber ocurrido tales nacimientos, es probable que haya en juego alguno de los factores anteriores y que uno de los padres sea un Pariente sin saberlo. Por desgracia, la Nación ha perdido cada vez más Parentela y es muy posible que alguien crezca siendo un Pariente con un total desconocimiento de los Garou y sin experiencia alguna con ellos.

La otra posibilidad es un poco más delicada: que al supuesto padre se le hayan puesto los cuernos con un Garou o un Pariente, dando al hijo una herencia sobrenatural tácita. Algunas madres humanas han mantenido hasta la tumba que ése no era el caso, pero la sangre no miente.

Roles

Nunca debería pensarse que la Parentela es inútil porque no posee los poderes sobrenaturales de sus hermanos hombres lobo. Más bien al contrario; la Parentela desempeña una amplia gama de papeles en apoyo de la Nación Garou, desde queridos compañeros y familiares a ganado para cría o soldados rasos en la guerra contra el Wyrm. Muchos de estos papeles sólo son posibles *porque* no son Garou.

Amores y amantes

Una de las principales responsabilidades de la Parentela en la Nación Garou es asegurar las futuras generaciones de Garou. Ya esté ligado a los lazos del cortejo, el amor y el romance o sea visto como pura y simple procreación, la probabilidad de engendrar un niño lobo es mucho mayor entre un Garou y un Pariente. Aunque algunas Tribus ofrecen a su Parentela cierta libertad a la hora de seleccionar a sus compañeros o escoger cuándo y cuántos niños dar a luz, siempre hay una presión subyacente en las relaciones Garou-Parentela (sin Parientes que ayuden a engendrar nuevos hombres lobo, la raza de los Garou se extinguiría sin haber cumplido con su deber).

Entre bastidores

No obstante, engendrar más Garou está lejos de ser la única forma en la que la Parentela sirve a la Nación Garou. Los mismos fuegos de Rabia que impulsan la naturaleza de un guerrero Garou son lo que dificulta que tenga un trabajo, guarde la cola para sacarse el carné de conducir o compre en el supermercado. Las responsabilidades del clan pueden mantener a un padre Garou alejado de sus hijos durante días, y alguien debe atender a los jóvenes, alimentarlos y vestir a la familia, pagar el alquiler y mantener cualquier nivel de interacción con el mundo humano que sea necesario. La Parentela es un factor integral para que los Garou Homínidos sean capaces de mantener una aparente vida "normal", así como para actuar como fuentes vitales de información, suministros, recursos, financiación y otras necesidades.

Los Parientes lobos han de desempeñar papeles más simples, pero suelen ofrecerse a cazar en ausencia de su Garou alfa y a alimentar y entrenar a los jóvenes para que así la ausencia de los padres Garou no debilite a la manada. Además, pueden actuar como exploradores y espías, cubriendo territorio que sería difícil o imposible de patrullar para los humanos.

Sobre el terreno

Muchos Parientes viven para los ideales Garou; muchos también morirían por ellos. En batalla todo recurso cuenta y, mientras que los Garou son escasos, la Parentela es numerosa. En un uno contra uno, un Garou puede superar ampliamente las capacidades marciales de un Pariente, pero una docena de ellos con armas modernas y entrenamiento táctico bien pueden igualar a cualquier criatura del Wyrm. Ya sea como estrategas, espías, médicos de campaña, pistoleros o simple carne de cañón, la Parentela sirve (y muere) cada día en los campos de batalla de la Nación Garou.

Relaciones Garou-Parentela

Cómo tratan los Garou a la Parentela varía ampliamente dependiendo de la Tribu y hasta del clan. Igual que las dinámicas familiares en el mundo humano van de lo dictatorial a lo democrático y de cariñosas a abusivas, lo mismo pasa entre los Garou y su Parentela.

Algunos ven a sus Parientes como familiares un poco más débiles quienes, aunque queridos, no son capaces de ver la imagen global. Igual que los padres humanos no son dados a explicar todos los detalles sobre tasas de crimen, valores de la propiedad, oportunidades de empleo y calidad de la

educación cuando toman la decisión de mudarse con sus hijos a un nuevo vecindario, rara vez ahondarán los Garou en todos los detalles cuando tomen decisiones por sus Parientes. Aunque puede que esto no alimente resentimientos cuando el Pariente es un niño, pocos adultos aprecian que se les oculte la verdad o se los trate como a éstos, incluso si se les dice que es "por su propio bien".

Otros Garou ni siquiera tratan sus Parientes con tanto respeto. Algunos ven a su Parentela como un pastor ve a su ganado: recursos útiles y valiosos que han de ser protegidos de los cazadores y los peligros externos, pero apenas capaces de razonar y susceptibles de ser sacrificados.

Otros ven a sus Parientes como compañeros en el deber; con un papel distinto, pero vital, que jugar en la guerra contra el Wyrm. Aunque los Garou pueden aceptar su deber de luchar (y probablemente morir) por Gaia, se les enseña que el éxito a largo plazo depende de que la Parentela acepte y cumpla con su papel al igual que recae sobre los Garou hacer lo propio. Ver a sus Parientes eludir sus deberes para con Gaia, sin importar cuán prosaicos sean, puede enfurecer a los Garou que han visto a sus compañeros cambiaformas sacrificarlo todo en Su nombre.

Sin embargo, salvo algunas contadas excepciones, incluso los más amantes e imparciales hombres lobo no verán a sus Parientes como completos iguales. Pueden ser capaces de sacrificarse para proteger las vidas de su Parentela, pero es lo opuesto lo que suele ocurrir más a menudo. Los Parientes pueden ser recursos importantes, pero la vida de uno de los guerreros de Gaia tiende a tener preferencia sobre la de un simple lobo o humano. La actitud que muchos hombres lobo tienen hacia su Parentela es de condescendencia, lo cual induce tanto a sobreprotegerla como a menospreciarla.

Algunos Parientes aceptan ese trato. Puede que reverencien a los Garou y acepten su papel de apoyo en los deberes de los hombres lobo. Si fueron criados como Parentela, puede que crean que es su destino servir a los elegidos de Gaia y cumplir con su parte en la guerra contra el Wyrm y sus esbirros. Pueden recibir un buen trato y hasta disfrutar de la protección de sus familiares más poderosos, apreciando el lugar especial (aunque menor) que la Parentela ostenta en la sociedad Garou.

Pero no todos los Parientes están tan satisfechos. Algunos se rebelan contra ese trato y luchan constantemente mediante la influencia que puedan tener en su familia para llevar a la Nación Garou al siglo XXI. A veces surgen grupos locales de derechos de la Parentela, aunque son tolerados únicamente por las Tribus más liberales (e incluso así son vistos como un signo de debilidad a ojos de los Garou que les permiten existir).

Otros Parientes actúan de forma activa en contra de los Garou y se convierten en una espina en el costado de la Nación o, aún peor, se pasan al bando de sus enemigos.

Incluso si se les trata bien, no resulta sorprendente que algunos Parientes envidien a sus familiares Garou su poderío físico, su conexión espiritual con el mundo que los rodea y su pertenencia de pleno derecho a la Nación Garou. De hecho, quizás las más atroces traiciones por parte de Parientes no nacen del resentimiento por haber sido maltratados, sino de la envidia. Mediante el uso del impío Rito del Sagrado Renacimiento, algunos Parientes han descubierto la habilidad de robar el privilegio de los Garou (el Primer Cambio) y se han convertido ellos mismos en Garou. Comprensiblemente, los Garou tienden a ocultar la existencia de este Rito a la Parentela, pero aun así los rumores de la existencia de los Danzantes de la Piel a veces llegan a oídos celosos, ávidos de "ganar" el privilegio que les fue denegado (ver Apéndice, pág. 512 para más información sobre los Danzantes de la Piel).

Ya sea por el advenimiento de los Danzantes de la Piel, el miedo a que su apoyo sea necesario en el venidero Fin de los Tiempos o la influencia de las políticas de derechos civiles actuales, muchos Garou son menos dictatoriales y tiránicos en sus relaciones con la Parentela que en tiempos pasados. Sin embargo, los siglos de tradición no cambian de la noche a la mañana y los Garou aún están lejos de ver a sus Parientes como a iguales.

Creación de personajes

Dado que crear un personaje de la Parentela es muy similar a crear un Garou, esta sección se centrará en las diferencias mecánicas y filosóficas. Se recomienda que los jugadores Parientes se familiaricen con el proceso de creación de personajes Garou (Capítulo Tres: Personajes y Rasgos) antes de leer esta sección, para que así las definiciones, términos y procesos tengan más sentido.

La Parentela es mortal, así que los jugadores obtienen menos puntos iniciales para crear personajes Parientes que para crear Garou. No obstante, dado que los Parientes son tan diversos como el mundo humano (o lupino) del que proceden, también reciben más puntos gratuitos para personalizar al personaje (y la oportunidad de adquirir algunos Rasgos que los diferencien ligeramente). Algunas opciones disponibles para los personajes Garou no lo están para los Parientes, mientras que la Parentela puede gastar sus puntos de creación de algunas maneras que a sus contrapartidas Garou no les está permitido.

Creación de personaje

Paso Uno: Personalidad

Elige Concepto, Naturaleza y Conducta, Tribu, Raza y parentesco.

Paso Dos: Atributos

Asigna prioridades entre las tres categorías: Físicos, Sociales, Mentales (6/4/3).

Paso Tres: Habilidades

Ordena las tres categorías: Talentos, Técnicas, Conocimientos (11/7/4).

Paso Cuatro: Ventajas

Reparte puntos para Trasfondos (5) entre Aliados, Contactos, Equipo, Mentor, Pura Raza y Recursos. Ver más adelante detalles y restricciones.



Opcional: Los Méritos y Defectos son Ventajas y Desventajas opcionales. Adquiere Méritos con puntos gratuitos; los Defectos seleccionados proporcionan puntos gratuitos adicionales hasta un máximo de siete puntos.

Paso Cinco: Toques finales

Apunta la Fuerza de Voluntad (3).

Gasta los puntos gratuitos (21). No puedes adquirir Dones con puntos gratuitos; debes adquirirlos durante el juego gastando puntos de Experiencia.

Rasgo	Coste
Atributos	5 por punto
Habilidades	2 por punto
Trasfondos	1 por punto
Fuerza de Voluntad	1 por punto
Méritos	1 por punto

Paso Uno: Personalidad

Aunque las mecánicas son una parte importante de un personaje, suele ser más fácil comenzar a pensar en él en términos de quién es en lugar de qué puede hacer (y cómo de bien puede hacerlo). Los detalles básicos de la personalidad y el papel en el mundo que tienen los personajes de la Parentela actuarán como esqueleto en torno al cual construir el resto del personaje.

Concepto y Raza

Un Concepto de personaje básico puede ser tan simple como un adjetivo y un nombre: doctor servicial, gemelo resentido, omega curioso, guardabosques independiente o padre sobreprotector. Quizás quieras interpretar un lobo solitario, un ecologista optimista o un "lobo de los negocios" de corazón gélido. Alternativamente, tu Concepto podría ser mucho más complejo: un aspirante a hombre lobo irascible y con necesidad de probarse a sí mismo, un lobo consentido criado en cautividad que nunca ha visto el campo o un científico riguroso resuelto a encontrar la "cura" para la licantropía. Recuerda: hay más Parientes que Garou y, en su mayor parte, la Parentela lleva vidas normales para un humano o un lobo (al menos hasta que se mezcla con los Garou), así que la gama de Conceptos de personaje adecuados es interminable.

Crear tu Concepto inicial probablemente determinará la Raza del personaje (si el personaje es humano o lobo) y puede responder otras cuestiones básicas como su edad y a qué se dedica.

Naturaleza y Conducta

Los personajes de la Parentela tienen una Naturaleza (que representa su auténtica actitud interior) y una Conducta (que es cómo se muestran ante el mundo exterior). Estos Rasgos de personalidad pueden ser complementarios o contradecirse dependiendo de la historia del personaje.

Sopesar la Naturaleza y la Conducta puede ayudar a pensar por qué se ha desarrollado cada una de ellas. ¿Está utilizando un exterior huraño (Conducta Fatalista) para enmascarar un interior más vulnerable (Naturaleza Cachorro)? ¿Ha aprendido a parecer amable (Conducta Conformista) para conseguir lo que quiere (Naturaleza Confabulador)? Al combinar diferentes Naturalezas y Conductas puedes crear una plétora de tipos de personalidad y trasfondos con los que trabajar. Escoge una Naturaleza y una Conducta de las expuestas en el Apéndice (ver pág. 486).

Tribu, parentesco

Es importante recordar que, conceptualmente, los Parientes no son "Garou que no cambian". Caminar en la frontera entre el mundo humano (o la naturaleza en el caso de los Parientes lobo) y la Nación Garou tiene un efecto en los personajes. Tenlo en cuenta cuando respondas preguntas como: ¿A qué Tribu pertenece su familia Garou? ¿Cómo se relaciona exactamente con los Garou? ¿Es el descendiente directo de un hombre lobo? ¿El hijo de dos Parientes? ¿Lo prepararon sus padres u otros miembros de su familia para las cargas (y alegrías) de ser parte de la Parentela? ¿Desde hace cuánto tiempo sabe que es un Pariente y qué espera de él su Tribu? ¿Cómo se siente respecto a ese deber? ¿Es un miembro servicial de la comunidad o alguien resentido y amargado? ¿Qué han hecho los Garou, para bien o para mal, para que se sienta de esta forma? ¿Siente celos de sus familiares cambiaformas?

Más que ninguna otra faceta de la personalidad, los lazos de la Parentela con los Garou dan forma a los escenarios que rodean al personaje y ayudan a determinar el sabor de la crónica. Tómate tu tiempo para considerar el pasado de tu personaje en relación con la Nación Garou para hacerte más fácil y dinámico interpretar su futuro.

Paso Dos: Atributos (6/4/3)

Como los Garou, los Parientes comienzan con un punto en cada uno de sus Atributos. Los jugadores gastan luego seis, cuatro y tres puntos adicionales divididos, respectivamente, entre los Atributos de las categorías primaria, secundaria y terciaria del personaje. No puede aumentarse ningún Atributo por encima de cinco puntos.

Paso Tres: Habilidades (11/7/4)

Los Parientes reciben once, siete y cuatro puntos para gastar respectivamente en las categorías primaria, secundaria y terciaria de sus Habilidades. Igual que con los Garou, no se puede comprar ninguna Habilidad por encima de tres puntos en este momento de la creación de personaje, pero puedes aumentar las Habilidades con puntos gratuitos más adelante. Todas las Habilidades disponibles para los Garou están disponibles para la Parentela, aunque algunas (Informática, Tecnología o Ciencias para un lobo o un elevado Impulso Primario para un humano) pueden no tener sentido para determinados personajes. Elige Habilidades que sean lógicas para tu Concepto de personaje. Como siempre, el Narrador tiene la última palabra acerca de lo que es adecuado.

RESTRICCIONES TRIBALES

Caminantes Silenciosos: No pueden adquirir más de tres puntos en Recursos.

Colmillos Plateados: Deben adquirir al menos un punto en Pura Raza (la Parentela de los linajes de Colmillos Plateados puede nacer sin Pura Raza, pero la Tribu no la reconoce como verdaderos Parientes de los Colmillos Plateados).

Contemplaestrellas: No pueden adquirir más de tres puntos en Recursos.

Garras Rojas: No pueden adquirir Recursos ni Aliados o Contactos humanos.

Moradores del Cristal: No pueden adquirir Pura Raza ni Mentor.

Roehuesos: No pueden adquirir Pura Raza ni más de tres puntos en Recursos.

Señores de la Sombra: No pueden adquirir Mentor.

Wendigo: No pueden adquirir más de tres puntos en Recursos.

Paso Cuatro: Ventajas

Como los Garou, los Parientes comienzan con cinco puntos para gastar en Trasfondos. Sin embargo, no todos los Trasfondos Garou están disponibles para la Parentela. Escoge entre Aliados, Contactos, Mentor, Pura Raza y Recursos. Además, la Parentela de ciertas Tribus tiene restringido o debe adquirir Trasfondos que reflejen esas conexiones tribales.

Nota: La Parentela no puede ser oficialmente parte de una manada. No puede adquirir el Trasfondo Tótem o ser reconocida por uno como parte permanente de una manada. No obstante, los Parientes suelen trabajar estrechamente con los Garou. Si la Parentela y los Garou deciden compartir sus Trasfondos (ver pág. 140), los Parientes pueden compartir Destino, un Trasfondo al que normalmente no tendrían acceso. Mediante este sistema, la Parentela también puede compartir Aliados, Contactos y Recursos.

Paso Cinco: Puntos gratuitos

Los Parientes tienen 21 puntos gratuitos para gastar. Además, si el Narrador permite Méritos y Defectos, los jugadores pueden ganar hasta 7 puntos gratuitos más adquiriendo Defectos por valor de 7 puntos. Los puntos gratuitos pueden gastarse en Atributos, Habilidades, Ventajas o Méritos al coste siguiente.

Puntos gratuitos

Rasgo	Coste
Atributos	5 por punto
Habilidades	2 por punto
Trasfondos	1 por punto
Fuerza de Voluntad	1 por punto
Méritos	Variable

Nuevos Méritos y Defectos

Los Méritos para los personajes de la Parentela se adquieren durante la creación de personaje con puntos gratuitos. Como ocurre con los personajes Garou, los Defectos les proporcionan puntos gratuitos hasta un máximo de siete puntos. Muchos de los Méritos y Defectos enumerados para los Garou (ver pág. 471-485) también funcionan para la Parentela; consulta con tu Narrador cuáles consideras adecuados para ella. Además, aquí hay algunos Méritos y Defectos adicionales orientados específicamente al complejo papel que desempeña la Parentela.

Físicos

Apariencia Salvaje (Mérito de 1 punto)

Ya seas más rudo que la mayoría o tengas un aspecto enjuto y hambriento, a los hombres lobo les gusta lo que ven. No es una cuestión de belleza física tal como la juzga la sociedad humana, es sólo que hay algo en ti que despierta la naturaleza animal de los hombres lobo. Obtienes un dado adicional en todas las tiradas que implican Apariencia cuando tratas con Garou.

Estéril (Defecto de 4 puntos)

Para la Parentela, que sirve a los hombres lobo como perpetuadora de la especie, la incapacidad de reproducirse es un Defecto serio. No sólo supone un estigma social, sino que también puede provocar abusos, abandono o incluso el exilio. La Parentela que no puede reproducirse pierde gran parte de su valor a ojos de los Garou. Por razones obvias, los vampiros y los wraiths que fueron Parientes no pueden adquirir este Defecto.

Mentales

Sentido Lobuno (Mérito de 1 punto)

Este Mérito es una mezcla de sabiduría popular, sentido práctico e instinto animal. Si el personaje tiene Sentido Lobuno y supera una tirada de Astucia, el Narrador puede optar por avisar al jugador si va a hacer algo absurdo a ojos de la cultura Garou o lobuna. Eso no significa que vaya a decir al jugador qué debería hacer o qué no, pero al menos estará sobre aviso.

Agallas (Mérito de 2 puntos)

Audacia, coraje, pelotas: como sea que lo llames, tú lo tienes. No tienes miedo de enfrentarte a nadie, ni a rufianes ni a líderes de Tribu. No es un comportamiento temerario y atrevido, y no eres necesariamente irrespetuoso o maleducado. Simplemente no te amedrentas cuando el Ahroun Colmillo Plateado va a hablar contigo. Muchos hombres lobo y Parientes te respetan por tu honestidad y tu franqueza. Añade un dado adicional a cualquier tirada Social que implique una demostración de temple.

Reconocer Garou (Mérito de 3 puntos)

A lo largo de los años te has vuelto hábil identificando hombres lobo en una multitud. No es una percepción sobrenatural, simplemente has aprendido qué rasgos físicos y de personalidad tienden a marcar a los guerreros de Gaia una vez que han experimentado el Cambio. Todos los intentos para descubrir mediante Percepción si alguien es un hombre lobo se realizan a –2 de dificultad.

Complejo de Inferioridad (Defecto de 1 punto)

No. No eres digno. Nunca lo has sido y nunca lo serás. En las situaciones que requieran que te hagas cargo o seas personalmente responsable de algo, todas las dificultades aumentan en uno.

Motivo Oculto (Defecto de 2 puntos)

Algo aparte del amor y el respeto por tus familiares Garou guía tus acciones. Este "algo" puede ser tan sencillo como la ambición o la sed de venganza; también podrías ser un traidor que trabaja para un agente externo. Sea cual fuere el caso, este motivo ulterior determina tu verdadera lealtad. Si alguien sospecha que las cosas no son lo que parecen, podrías estar en graves problemas. Este Defecto es un buen complemento para el Defecto Secreto Oscuro (ver pág. 481).

Sociales

Buenazo (Mérito de 2 puntos)

Eres intrínsecamente una buena persona y te preocupas por los demás de forma genuina. Tiendes a gustar a los hombres lobo y otros Parientes (tanto humanos como lobos) y suelen confiar en ti. Incluso los Garou Lupus pueden aproximarse a ti de forma amistosa; algo en ti te hace parecer digno de confianza y acogedor. Obtienes un dado adicional en todas las tiradas Sociales que impliquen interacción con Garou o Parentela.

Paria (Defecto de 2 puntos)

Por culpa de los rumores (ciertos o no), una mala acción, una mala decisión o algún otro defecto de carácter, tienes mala reputación entre Parentela y Garou. No tienen por qué hacerte daño, pero te dejarán claro que no eres bienvenido en sus campamentos u hogares. Todas las tiradas Sociales que impliquen interacción con hombres lobo y Parientes se realizan a +2 de dificultad.

Sobrenaturales

Fetiche (Mérito de 5 a 7 puntos)

Posees un Fetiche. Puede que lo hayas heredado, lo hayas recibido como regalo o encontrado tú mismo. Deberías colaborar con tu Narrador para construir el objeto y establecer cómo llegó a tu poder. Cinco puntos equivalen a un Fetiche de nivel uno, seis a uno de nivel dos y siete a uno de nivel tres. Si no posees el Mérito Gnosis, puedes no ser capaz de armonizar el Fetiche contigo o de usarlo.

Gnosis (Mérito de 5 a 7 puntos)

Más que cualquier otra bendición, la posesión de Gnosis entre los Parientes es una marca especial del favor de Gaia. Es extremadamente raro que los mortales estén tan dotados. Tener Gnosis otorga muchos privilegios, como la habilidad de aprender una mayor variedad de Dones, usar Fetiches y, si se es Abrazado por un vampiro, la oportunidad de morir con dignidad y honor en lugar de sufrir la no-vida. La Parentela lo bastante afortunada para poseer Gnosis la recupera de la misma forma que los Garou. Gastar cinco puntos en el Mérito concede un punto de Gnosis; seis puntos, dos puntos de Gnosis; y siete puntos, tres de Gnosis.

Velado (Defecto de 5 puntos)

Por alguna razón, *no* eres inmune al Delirio. Los Dones como Apartar el Velo y el Rito Desgarro del Velo no tienen efecto en ti. Recibes una bonificación de +1 en la tabla de Delirio (ver pág. 263) y retienes todo recuerdo de lo que ves, pero la visión de un Garou en Forma Crinos aún despierta una reacción instintiva e incontrolable en ti. Esto puede convencer a los Garou de que no eres realmente Parentela, reducir tus probabilidades de encontrar a un compañero Garou o poner en duda tu herencia.

Dones de la Parentela

Para la Parentela es posible poseer y usar Dones Garou, pero se aplican una serie de restricciones. Los jugadores con personajes Parientes no pueden adquirir Dones durante la creación de personaje.

Para que un Pariente aprenda un Don, debe enseñárselo un espíritu o un Garou. Aprender de los espíritus requiere solicitar a un Theurge que invoque a uno y que actúe como traductor e intermediario.

En raras ocasiones (quizás el Pariente haya realizado una labor que haya satisfecho a un espíritu o le haya servido de alguna forma) ese espíritu puede contactar con el Pariente sin ser invocado y ofrecerle un Don como recompensa. Aprender un Don de un espíritu lleva al Pariente varias horas.

También es posible que un Garou enseñe Dones a un Pariente. Este proceso es mucho menos eficiente que aprenderlos de los espíritus y suele prolongarse varios meses.

Para un Pariente que haya ganado Renombre puede ser más fácil encontrar a un maestro de Dones. Puede relatar sus hazañas como parte del pago por la instrucción o para convencer a un Theurge. Sin duda alguna cualquier Renombre negativo se usará contra el Pariente que espera ganar un Don.

Con independencia del Renombre, es improbable que la Parentela encuentre a un instructor de Dones fuera de su Raza o Tribu. Tanto espíritus como Garou tienden a mantenerse firmes en esta práctica.

La mayoría de la Parentela carece de Gnosis, lo cual significa que sólo puede aprender Dones que no requieran gastarla. Los escasos Parientes que la poseen tienen el potencial para aprender cualquier Don de nivel uno, excepto aquéllos que requieran Rabia. Dicho esto, y dado que la Parentela no tiene Rango (sin importar cuánto Renombre posea), no puede aprender ningún Don por encima de nivel uno.

Tras largas sesiones de negociación con Garou y espíritus, horas o meses de práctica y los sobornos y súplicas adecuados, si el personaje aún desea adquirir un Don, debe gastar puntos de Experiencia. Aprender un Don cuesta 15 puntos si es un Don de la Raza o la Tribu del Pariente y 20 si no lo es. Además, cualquier Don enseñado por un Garou en lugar de por un espíritu cuesta 5 puntos de Experiencia adicionales (haciendo un total de 20 o 25 puntos).

Nuevos Dones de la Parentela

Tener una Parentela útil y poderosa honra a una Tribu. Muchos alientan a sus Parientes capaces de aprender Dones e incluso han ayudado a crear Dones únicos para la Parentela. Estos Dones se consideran de forma automática como si fueran de la Raza o Tribu del Pariente en lo que respecta al gasto de Experiencia. Los Garou también pueden aprender estos Dones, pero suelen considerarse inferiores a los Dones Garou típicos.

• **Roce de Eva (Nivel uno)** — Este Don permite al Pariente aliviar las heridas de los demás con un toque.

Sistema: El Pariente debe hacer una tirada de Inteligencia + Medicina a dificultad 6 y tocar la herida con sus manos. La herida no puede deberse a ninguna fuente que normalmente se consideraría agravada; las únicas heridas agravadas que pueden sanarse son aquéllas debidas al exceso de heridas letales. Las lesiones del objetivo sanan un nivel de Salud por cada dos éxitos. La Parentela puede tratar esta clase de curación sólo una vez por persona cada día. Un espíritu pelícano enseña este Don.

• **Dona Nobis Pacem (Nivel uno)** — El Pariente es capaz de mantener un aura de paz en torno a sí mismo y a cualquiera a quien toque.

Sistema: El Pariente puede usar este Don sólo una vez por escena y debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad para que se manifieste el efecto. Los humanos de su entorno inmediato deben hacer una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 8 para comenzar o continuar cualquier clase de discusión o violencia durante el resto de la escena. Los Garou afectados sufren un +2 a la dificultad para entrar en

Frenesí durante el resto de la escena. Un espíritu unicornio o paloma enseña este Don.

• **Ecos (nivel uno)** — El Pariente usa este Don para escuchar los "ecos" de conversaciones anteriores en una habitación vacía.

Sistema: Deben haber pasado al menos cinco minutos desde el final de la conversación antes de que el Pariente pueda invocar el Don. Realiza una tirada de Percepción + Empatía (dificultad 7) para "escuchar" qué se ha dicho. Con un éxito puede escuchar las conversaciones que tuvieron lugar durante la última hora; con dos éxitos puede oír las charlas del último día. Con tres o más éxitos puede sintonizar una conversación de hasta hace una semana. No obstante, las conversaciones tienen lugar en tiempo real, así que escuchar una conversación de una hora llevará una hora y en espiar la cháchara de una tarde se emplearán varias horas. Un espíritu perro o lobo enseña este Don.

Fetiches de la Parentela

Aunque la mayoría de la Parentela no puede usar la mayor parte de los Fetiches Garou (ya que requieren sintonizarlos mediante una tirada de Gnosis antes de utilizarlos), existe un puñado de raros Fetiches sólo para Parientes. Este arreglo suele requerir más negociación por parte de un Theurge, pero, si tiene éxito, los espíritus del interior del Fetiche aceptan una batalla de voluntad (una tirada de Fuerza de Voluntad o gastar un punto temporal de la misma) en lugar de una de Gnosis, tanto para sintonizarlo como para usarlo. La dificultad sigue siendo igual a la puntuación de Gnosis. Cualquier Pariente puede usar estos objetos; son especialmente apreciados y suelen ser reliquias familiares.

Cuerno de la aflicción

Nivel 1, Gnosis 3.

La Parentela toca estos instrumentos sólo en tiempos de auténtica necesidad. Estos cuernos varían en apariencia de acuerdo a la cultura; la mayoría tienen marcas tribales. Este Fetiche usa Fuerza de Voluntad en lugar de Gnosis. Cuando se hace sonar, el cuerno alerta a todos los hombres lobo en 16 kilómetros (10 millas) a la redonda. Si deciden acudir o no es asunto suyo, pero saben que el sonido del cuerno significa problemas. Por lo general, estos cuernos contienen espíritus pavo real, aunque algunos encierran espíritus de aire.

Amuleto de parentesco

Nivel 2, Gnosis 5.

Los Garou otorgan este Fetiche a la Parentela honorable como símbolo de protección y servicio. Todos los Garou, magos y espíritus con los que se encuentre el portador saben instantáneamente que es un Pariente destacado y reconocen la identidad (nombre ritual, Tribu, Raza, Auspicio y Rango) del Garou que se lo dio.

El hombre lobo debe activar el amuleto de parentesco (tirada de Gnosis) cuando se lo entrega al Pariente; después, ya no es necesaria ninguna tirada. El amuleto no funciona en manos de cualquiera que no sea su verdadero destinatario. Para crear el Fetiche, debe vincularse al objeto un espíritu Ancestro.

Martillo de klaives

Nivel 3, Gnosis 5.

Los hombres lobo no suelen tener mucho tiempo para dedicarlo a tareas mundanas como la herrería, pero aun así, los klaives son un recurso vital para la Nación. Algunas veces, aunque un Theurge vincule el espíritu al arma, es un Pariente hábil con Gnosis quien forja el klaive. Un martillo de klaives permite a la Parentela crear un klaive con una forma tan perfecta que el espíritu invocado puede estar complacido de aceptar vincularse al Fetiche de manera permanente. Usar un arma forjada con un martillo de klaives proporciona al celebrante del rito que cree un klaive un –4 a la dificultad cuando realice el Rito del Fetiche sobre esa arma.

Para crear un martillo de klaives, debe vincularse uno de los siguientes espíritus al martillo que use el artesano: equilibrio, luz o fuego. Cada martillo de klaives está sintonizado únicamente con su propietario, pero si el antiguo dueño lo entrega libremente a uno nuevo que lo acepta, esta sintonización puede transferirse. En este caso, tanto el viejo propietario como el nuevo deben gastar Gnosis para alimentar la sintonización. Por ello, estos Fetiches suelen ser creados por Garou, entregados a la Parentela y luego devueltos a la Nación cuando el Pariente ya no es capaz de cumplir con la agotadora labor de la herrería.

Amuletos

Si los Narradores desean permitir a la Parentela usar Amuletos estándar en su partida, también pueden permitir que sean activados mediante una tirada de Fuerza de Voluntad o gastando un punto temporal de la misma en lugar de Gnosis. Además, a lo largo del tiempo se han creado los siguientes Amuletos para ayudar a los Parientes en su asistencia a la Nación Garou, que se activan mediante una tirada o gasto de Fuerza de Voluntad en lugar de Gnosis.

Hidromiel del héroe

Gnosis 5

Este Amuleto es una mixtura de hierbas secas. El usuario mezcla las hierbas con un líquido y se la bebe haciendo una tirada de Fuerza de Voluntad o gastando un punto temporal de la misma. Si supera la tirada, su Fuerza se dobla (hasta un máximo de cinco puntos). La Fuerza adicional dura una escena. Para fabricar este Amuleto, el creador debe mezclar una receta de hierbas infrecuentes en un contenedor y después vincular un espíritu de trueno a las hierbas.

Llamamiento urgente

Gnosis 9

Este Amuleto se parece a un delgado palo blanco del tamaño de una pajita. Cuando el usuario lo parte en dos y



gasta un punto de Fuerza de Voluntad, una llamada invoca al Garou más cercano al usuario. Si un grupo de Garou está cerca, este poder tiene por objetivo al que esté físicamente más cerca del usuario.

Este Amuleto difiere del Fetiche cuerno de la aflicción en que el hombre lobo *debe* acudir (invirtiendo al menos 10 turnos o una hora, lo que sea mayor, haciendo todo lo que pueda para llegar al lugar donde está el usuario) una vez se ha activado el llamamiento urgente. Usar este Amuleto es arriesgado ya que su poder no distingue entre amigos y enemigos, ni exige que el Garou ayude al Pariente una vez que llegue. El Pariente puede invocar a un Garra Roja enfurecido, a un Danzante de la Espiral Negra o simplemente a un hombre lobo indiferente sin interés alguno en ofrecer ayuda. Para crear este Amuleto ha de vincularse una Lúnula a una rama de abedul.

Susurros largos

Gnosis 7

Sin importar dónde se encuentre el receptor (en el reino de Gaia o en la Umbra), éste puede recibir un breve mensaje escrito (un párrafo o unas cinco frases) mediante este Amuleto. El Amuleto tiene la apariencia de un papel de vitela liso y blanco. El usuario escribe el mensaje, lo dirige a la atención del receptor únicamente por su nombre y activa el Amuleto con Fuerza de Voluntad (mediante tirada o gasto de la misma). La nota de papel vuela de su mano como si fuera arrastrada por un viento invisible. Tras una escena, llega a posesión del receptor de la misma forma. Para crear este Amuleto, debe vincularse un espíritu de paloma a vitela de alta calidad.

Vial de pruebas

Gnosis 3

Este Amuleto permite al personaje determinar si una persona es Garou o Pariente, asumiendo que el personaje pueda obtener una muestra biológica: sangre, saliva, piel, pelo o algo similar. Parece un tubo de ensayo con un tapón. Quien hace la prueba vierte la muestra en el vial, lo sella, lo agita, gasta un punto de Fuerza de Voluntad y en cinco segundos obtiene una espesa pasta carmesí (si el sujeto es Garou), una pequeña cantidad de polvo marrón (si el sujeto es Pariente) o nada (no importa qué otras asociaciones sobrenaturales pueda tener esa persona, las muestras de quienes no son ni Garou ni Parentela sencillamente se evaporan). Se pueden vincular espíritus Ancestro, cuervo o de adivinación a un tubo de ensayo normal para crear el Fetiche.

Regla opcional: Renombre

La mayoría de las Tribus reconocen (aunque a veces a regañadientes) que la Parentela servicial merece reconocimiento. En casos de gran valor y honor, la Parentela gana Renombre. El sistema es el mismo que con el Renombre Garou, con ciertas limitaciones.

Como ocurre con los hombres lobo, cuando los Galliard cantan sus relatos en un consejo, la Parentela gana Renombre temporal, el cual se convierte en permanente mediante un Rito de Reconocimiento. Sin embargo, los Parientes no pueden tener más de cinco puntos permanentes en cada categoría: Honor, Gloria y Sabiduría. Así, el máximo Renombre permanente que puede poseer un Pariente son 15 puntos.

Además, los hombres lobo son mucho más tacaños a la hora de conceder Renombre a un Pariente; acciones similares confieren mucho menos Renombre a un Pariente que a un Garou. La Parentela tampoco obtiene nada de Renombre adicional por luchar contra plata; para ellos no es más peligrosa que cualquier otro arma. Tampoco reciben Renombre por proteger a los Garou y a los Parientes de su propia Tribu; ésa es la labor que se espera de ellos. En general, un Pariente debe hacer más que un Garou para recibir siquiera una fracción de sus honores. En caso de duda, peca de agarrado y niégale el Renombre al Pariente.

Recuerda también que, a pesar de todo el Renombre que acumule, la Parentela no tiene Rango alguno. Un Garou respetuoso puede presentar a un Pariente con Renombre como "mi hermana, quien mató a doce Perdiciones" o "mi primo, conocido por sus sabias palabras para la Tribu", pero eso es todo.

Por último, también es mucho más fácil para la Parentela perder Renombre una vez lo ha ganado. El ser irrespetuoso con sus "superiores" (es decir, cualquier Garou), descuidar de forma momentánea su deber y las elecciones irresponsables pueden llevar a la Parentela a perder el escaso y preciado Renombre que logró conseguir. Además, que un Pariente se vanaglorie del Renombre que ha ganado puede ser escándalo suficiente para perderlo. La mayoría de las Tribus mantienen un cuidadoso registro de la Parentela con Renombre y rápidamente rebajan el mismo a cualquiera a quien se le suban los humos.

Aquí se proporciona una lista de sugerencias de recompensas de Renombre para la Parentela; úsala para extrapolar las recompensas adicionales que se adecuen a tu crónica. Cuando uses la tabla de Renombre en la sección principal de este libro (ver pág. 246-250), no olvides que las recompensas de la Parentela no valen tantos puntos. En general, recompensa una acción similar con un punto de Renombre a la Parentela por cada tres o cuatro puntos de Renombre obtenidos por un hombre lobo. Si piensas que dar Renombre a la Parentela trastornará el equilibrio de tu crónica, no lo uses en absoluto.

RECOMPENSAS DE RENOMBRE SUGERIDAS PARA PARENTELA

Combate y encuentros

Valor extremo frente a la muerte (1 Gloria, 1 Honor).

Sobrevivir a una Herida incapacitante (1 Gloria).

Eventos místicos

Descubrir a un Pariente contaminado por el Wyrm (1 Honor).

Descubrir a un Garou contaminado por el Wyrm (4 Sabiduría).

Tener y seguir una visión profética (2 Sabiduría).

Descubrir Fetiches, Amuletos o conocimientos largo tiempo perdidos (1 a 3 Sabiduría).

Ser invitado a participar en un consejo o Rito (1 Honor, 2 Sabiduría).

Eventos de Túmulo

Ser requerido para ayudar en la vigilancia de un Túmulo (1 Honor).

Morir en defensa de un Túmulo (3 Gloria, 3 Honor).

Rechazar luchar en defensa de un Túmulo (–3 Honor).

Relaciones con Garou y Parentela

Servir fielmente a tu Tribu (durante media década) (1 Honor, 1 Sabiduría).

Mantener buenas relaciones con otros Parientes (1 Sabiduría).

Engendrar hijos Garou (1 Gloria, 1 Honor).

Rechazar aparearse (–4 Honor).

Modales y comportamiento

Responder a una petición de consejo (1 Sabiduría).

Proteger a Garou de otra Tribu (1 Honor).

Grosería (–1 Gloria, –1 Honor).

Hablar mal de los Garou (–3 Honor).

Parientes sobrenaturales

Aunque descubrir su relación con los hombres lobo puede ser la primera interacción de un Pariente con el mundo sobrenatural, es probable que no sea la última. Relacionarse con los Garou puede exponer a la Parentela a otros depredadores sobrenaturales o puede descubrir que, aunque su destino no incluía un Primer Cambio, había otro sino sobrenatural aguardándolo.

La Parentela de la que se apoderan los vampiros, ya sea parcial o totalmente, rara vez encuentra consuelo en la Nación de nuevo. Aunque se puede sobrevivir a que una Sanguijuela se alimente de ti, los vampiros también pueden usar la magia de su Sangre para convertir a sus víctimas en esclavos voluntarios (o convertirlas en no-muertos por derecho propio). Los vampiros son inherentemente "del Wyrm" y están fuera del ciclo natural de la vida; pocos Garou están dispuestos a ver más allá de eso, ni siquiera por uno de sus Parientes. Es mucho menos arriesgado (y más sencillo) matar a la víctima junto con la Sanguijuela y aullar la historia como una lección para el resto. Incluso

si la influencia de la Sanguijuela en la Parentela es mínima (esclavitud en lugar de transformación completa) el toque de corrupción puede tardar meses o años en desaparecer por completo. Algunos han sobrevivido a la ordalía evitando tanto a los Garou como a la Sanguijuela hasta que la influencia sobrenatural del vampiro se ha desvanecido, pero tales tácticas son todo un desafío como mínimo y suelen acabar con la muerte del Pariente o algo aún peor.

Cabe destacar que la Parentela que posee Gnosis como sus parientes cambiaformas tiene cierta inmunidad a ser convertida en vampiro. Los Parientes con Gnosis mueren en lugar de convertirse en vampiros cuando una Sanguijuela trata de transformarlos en uno de los no-muertos. Los Garou lo consideran una alternativa honorable a la posibilidad de ser un engendro del Wyrm por toda la eternidad, aunque puede que la Parentela no opine lo mismo.

Por supuesto, algunos Parientes (poco valorados, subestimados o incluso maltratados por sus familias Garou) pueden dar la bienvenida a la oportunidad de intercambiar una vida como segundones por una no-vida eterna con un potencial en apariencia ilimitado. Sin embargo, pocos encuentran más libertad o reconocimiento en su existencia no-muerta que cuando eran Parentela; distanciados para siempre (si no son cazados de forma activa) por sus antiguas familias, encuentran a sus nuevos "parientes" más manipuladores, despiadados y crueles de lo que nunca sintieron que fueran los Garou.

No obstante, no todos los Parientes sobrenaturales son víctimas. Declarar lazos de sangre con las hadas no es infrecuente entre los Fianna y su Parentela. Sin embargo, aunque muchos pueden reivindicar tal linaje, pocos Parientes manifiestan realmente un alma feérica totalmente desarrollada. Aquéllos que lo hacen reciben más respeto de los Fianna (contrarrestado con la desconfianza de otras Tribus que no son proclives a entender esta nueva evolución), pero también es probable que se enfrenten a expectativas más exigentes por parte de sus familiares Garou. Pueden ser presionados con mayor insistencia para procrear con la esperanza de perpetuar su linaje o para servir como enlace entre los mundos lobuno y feérico, lo que puede ser una peligrosa labor. Si su sangre feérica les concede habilidades sobrenaturales, se esperará que las usen en servicio de Gaia, incluso más que un Pariente "normal": un gran poder conlleva una responsabilidad aún mayor.

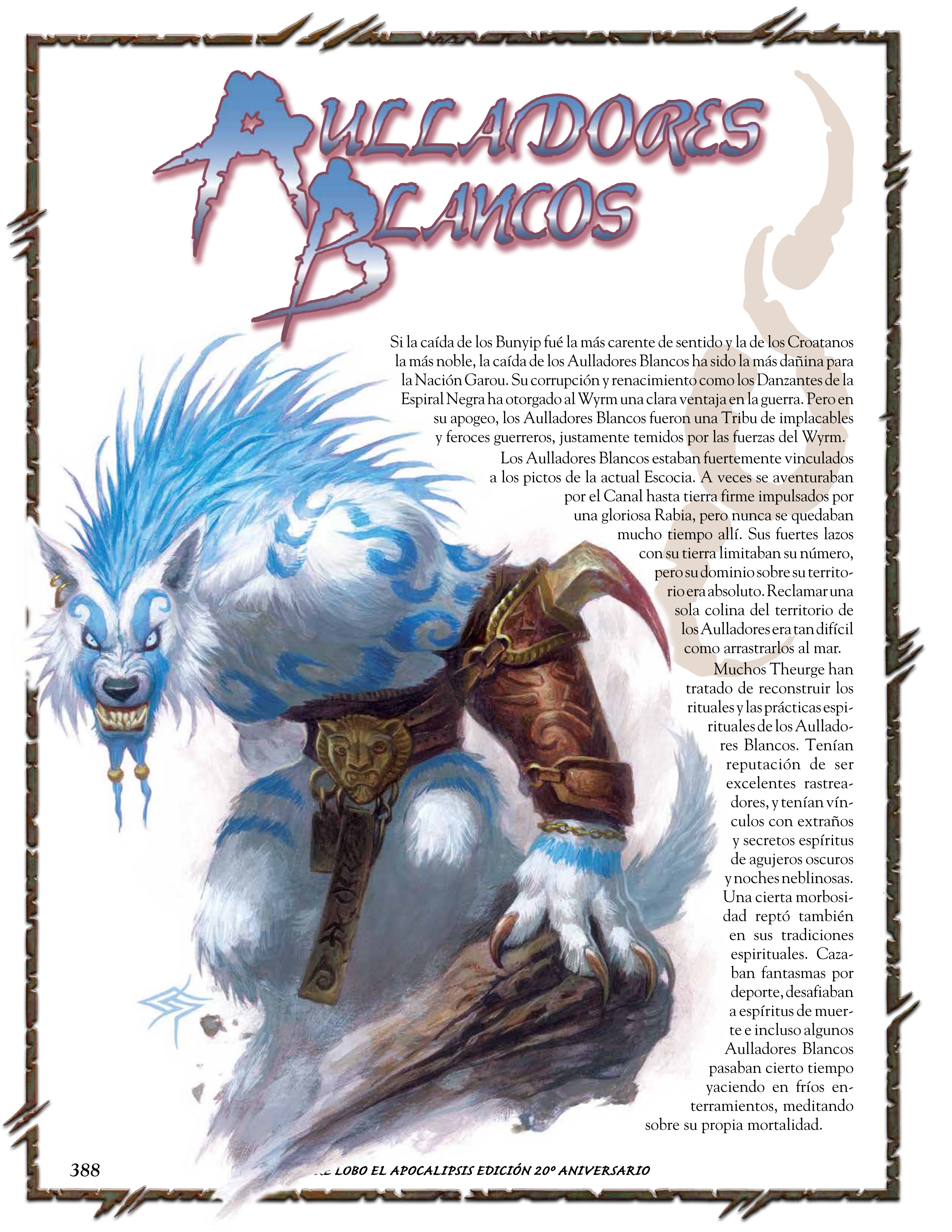
Aunque es extremadamente raro, existen leyendas de Parentela que se ha metamorfoseado de un familiar de poco poder a un mago por derecho propio que esgrime Magia Verdadera. Pese a que la manifestación de estas habilidades puede variar, la Parentela con su propia forma de Magia puede ser vista como un importante activo para la familia Garou; asumiendo, por supuesto, que el Pariente no haya sido alienado por la opresión o los abusos antes de que se manifestasen sus poderes sobrenaturales.

Aunque pueden ser vistos con sospecha por la Nación, es improbable que los Parientes feéricos o magos disparen una respuesta asesina inmediata en sus familiares bestiales. Sin embargo, al igual que los Garou, los Artesanos de la Voluntad y la Buena Gente tienen sus propias leyes, tradiciones, costumbres y prejuicios, y es posible que los Parientes puedan tener que tomar algunas difíciles decisiones acerca de dónde reside su verdadera lealtad.

Las Tribus Perdidas

Las Trece Tribus fueron una vez dieciséis. Tres Tribus se perdieron para siempre por culpa de la traición, la arrogancia y el sacrificio, y dejaron a sus Tótems tribales reducidos en poder y a veces arrojados a la Hibernación. Con el Enemigo tan fortalecido, es casi una maravilla que las bajas se hayan limitado por el momento a tres Tribus (aun así, que una Tribu desaparezca por completo es una tremenda pérdida).

La siguiente sección proporciona una descripción de cada una de las Tribus Perdidas tal y como fueron. No son descripciones detalladas; por desgracia, no hay espacio suficiente para proporcionar listas de Dones de una profundidad comparable ni información para desarrollar crónicas históricas con listas de Habilidades adaptadas. Sin embargo, pueden proporcionar un punto de partida para las crónicas que traten de explorar el legado de las Tribus Perdidas o incluso los tiempos en los que aún no estaban extintas.



Aulladores Blancos

Si la caída de los Bunyip fué la más carente de sentido y la de los Croatanos la más noble, la caída de los Aulladores Blancos ha sido la más dañina para la Nación Garou. Su corrupción y renacimiento como los Danzantes de la Espiral Negra ha otorgado al Wyrm una clara ventaja en la guerra. Pero en su apogeo, los Aulladores Blancos fueron una Tribu de implacables y feroces guerreros, justamente temidos por las fuerzas del Wyrm.

Los Aulladores Blancos estaban fuertemente vinculados a los pictos de la actual Escocia. A veces se aventuraban por el Canal hasta tierra firme impulsados por una gloriosa Rabia, pero nunca se quedaban mucho tiempo allí. Sus fuertes lazos con su tierra limitaban su número, pero su dominio sobre su territorio era absoluto. Reclamar una sola colina del territorio de los Aulladores era tan difícil como arrastrarlos al mar.

Muchos Theurge han tratado de reconstruir los rituales y las prácticas espirituales de los Aulladores Blancos. Tenían reputación de ser excelentes rastreadores, y tenían vínculos con extraños y secretos espíritus de agujeros oscuros y noches neblinosas. Una cierta morbosidad reptó también en sus tradiciones espirituales. Cazaban fantasmas por deporte, desafiaban a espíritus de muerte e incluso algunos Aulladores Blancos pasaban cierto tiempo yaciendo en fríos enterramientos, meditando sobre su propia mortalidad.

Los Hijos de León eran salvajes y apasionados, incluso para los estándares de sus vecinos Fianna y Fenrir. Eran tan incontrolablemente exultantes como cualquier Fianna, pero sus amores eran la batalla y la caza. Cuando no podían encontrar amenazas del Wyrm a las que acechar, perseguir y arrancar los miembros uno a uno, escenificaban inmensas luchas rituales unos con otros para perfeccionar su habilidad y liberar su Rabia. Estas batallas podían resultar muy cruentas, pero los vínculos tribales de los Aulladores eran demasiado fuertes para dejar que ningún rencor resultante los separase. También se aventuraron con frecuencia en la Umbra en largas cacerías, buscando presas dignas que no pudieran encontrarse en el reino físico.

Pero su exuberante bravura y sus fuertes lazos también significaron su caída. Cuando algunos de sus mejores rastreadores volvieron con noticias de una senda hasta Malfeas, la Tribu se inflamó con sueños de gloria sin par. Combatir al Wyrm en su guarida… ¡para vencerlo en ella! Se reunieron todos ellos, pues toda la Tribu sería necesaria para tal tarea. Entonces partieron, adentrándose en el Pozo. Allí bailaron la Espiral Negra. Allí cayeron. Sólo uno, Cororuc, escapó de sus hermanos y llegó a un cercano Túmulo Fianna. Avisó a los demás de lo que había pasado antes de morir como el último de los Aulladores Blancos.

Hoy en día, los Aulladores Blancos son una advertencia y una lección que se enseña a los jóvenes Garou, un aviso contra el exceso de orgullo. Los Bunyip murieron trágicamente pero sin falta por su parte y los Croatanos murieron en un noble sacrificio, pero los Aulladores Blancos no obtuvieron nada de su caída mientras que el Wyrm ganó mucho. Aun así, algunos Garou no pueden dejar de preguntarse si éste es realmente el final. El linaje de los Danzantes de la Espiral Negra aún existe y León está aún activo. Los Ancianos aúllan que esperar a un "último Aullador Blanco" es una estupidez, pero un puñado de Cachorros en cada generación se lo pregunta.

Apariencia: La fuerte Pura Raza de los Aulladores Blancos se manifestaba como un impecable pelaje blanco. Eran robustos, pero ágiles, casi con la gracia de una pantera en sus formas animales. También eran dados a los tatuajes de espirales añiles para distinguirse. Todos ellos eran pictos de nacimiento, salvo por un puñado de "accidentes" con los pueblos vecinos.

Parentela y territorio: Los Aulladores Blancos eran fuertes en las Islas Británicas, en especial en el Norte de Caledonia. Estaban muy ligados al destino de su Parentela picta. Tenían una fuerte inclinación por los Homínidos en lugar de los Lupus, aunque protegieron a varias manadas de lobos. La severa vigilancia que impusieron a su Parentela condenó a sus desafortunados Parientes cuando llegó la Caída; fueron capaces de capturar rápidamente a sus familiares de sangre lobuna para procrear una vez se convirtieron en Danzantes de la Espiral Negra. Los únicos que podrían haber escapado lo habrían hecho con la protección de los Fianna y sus linajes habrían sido absorbidos por los Parientes de aquéllos a lo largo de los siglos.

Tótem Tribal: León, específicamente el león europeo de tiempos pasados. León enseñó a sus hijos una gran camaradería y un orgullo aún mayor. En los tiempos actuales, León se ha unido a la prole de Grifo y los Garras Rojas recurren a su ira herida. Los Aulladores Blancos también seguían a una amplia variedad de Tótems, desde bestias naturales como Pájaro Carroñero a extrañas bestias míticas como Kelpie y la Serpiente de los Túmulos.

Creación de personaje: Los Aulladores Blancos eran una Tribu tempestuosa y belicosa. Primaban sobre todo los Atributos Físicos y también las Habilidades físicas. Muchos eran excelentes rastreadores; Percepción y Supervivencia eran Rasgos especialmente apreciados.

Fuerza de Voluntad inicial: 3.

Restricciones de Trasfondos: Sin restricciones.

Dones iniciales: Aullido Sobrecogedor, Fuerza Desesperada, Ira Primaria, Sentir al Wyrm.

«¡Nunca cedas! ¡Nunca te rindas!
El Wyrm no tiene nada que temer en este mundo salvo a nosotros.
¡Y nos teme, y nos temerá hasta que le arranquemos el corazón!»



Bunyip

Los Bunyip de Australia eran una Tribu extraña para el resto de los Garou: los protectores de una tierra peculiar en la que no había nada parecido a un lobo. Algunos no estaban seguros de que fueran hombres lobo en absoluto. Esta creencia llevó a la tragedia conocida como la Guerra de la Vergüenza cuando los demás Garou se enfrentaron a los Bunyip, creyendo que no eran sus parientes. Tienen el triste privilegio de ser la única Tribu Perdida que ha caído a manos de las garras y los colmillos de la Nación Garou.

Los comienzos de los Bunyip como una Tribu diferenciada datan de cuando llegaron a Australia junto con los primeros colonizadores humanos. Escogieron vincularse tanto como pudieron con la tierra para entenderla y protegerla lo mejor posible. Los Bunyip se alteraron a sí mismos, usando un extraño ritual que algunos dicen que aprendieron de los Mokolé, para así ser capaces de procrear con los tilacinos marsupiales nativos [N.d.T.: Los tilacinos eran una familia de marsupiales de la cual la última especie en extinguirse fueron los lobos o tigres de Tasmania]. Cuando llegaron los dingos en oleadas posteriores de colonizadores humanos, los Bunyip no los adoptaron como potencial ganado de cría; prefirieron la forma tilacina porque era propia de la tierra que habían encontrado.

Durante milenios no tuvieron contacto con el resto de la Nación Garou. Comerciaron y lucharon con los espíritus de la Umbra australiana y convivieron con las tribus aborígenes. No fueron administradores perfectos, por supuesto; como todos los Garou, estaban sujetos a su Rabia y tuvieron enfrentamientos ocasionales unos con otros, pero se tomaban su papel como sirvientes espirituales muy en serio y lograron cierta forma de paz durante algún tiempo.

Los Bunyip establecieron muchos Túmulos poderosos en Australia. La Tejedora fue muy débil allí durante mucho tiempo, permitiéndoles centrarse principalmente en combatir a las fuerzas del Wyrm. Sin embargo, sus clanes no estaban arraigados de forma tan permanente como marcaba la tradición de otras Tribus. Como sus Parientes humanos, los Bunyip vagaron por su tierra siguiéndolos (y cazando al enemigo) y alejándose a menudo de sus Túmulos mucho más de lo que los demás Garou encontrarían práctico.

Sin otros Garou en las proximidades, los Bunyip establecieron treguas irregulares, o al menos momentos de alto el fuego, con el resto de Razas Cambiantes de su tierra. Los Mokolé y los Ananasi fueron peligrosos vecinos, pero también estuvieron dispuestos a ignorar a los Bunyip siempre que cada uno respetase el territorio del otro. Los Rokea de la costa ignoraron por lo general a los Bunyip y los Nagah nunca se mostraron abiertamente. A veces, el alto el fuego se rompía tras un derramamiento de sangre aislado aquí y allá, pero ningún bando se centró demasiado en las viejas rencillas.

Todo cambió con la llegada del resto de Garou. Cuando los colonos europeos llegaron a Australia, había hombres lobo entre ellos y pronto estalló la guerra. Algunos ven la mano de los Danzantes de la Espiral Negra en la Guerra de la Vergüenza, manipulando astutamente a un bando en contra del otro para que los más experimentados defensores locales de Gaia se vieran sobrepasados. Por desgracia, el simple prejuicio es en gran medida culpable de la tragedia: muchos

de los recién llegados no podían creer que los Bunyip siguieran siendo Garou sin su sangre lobuna. Las luchas intestinas no habían preparado a los Bunyip para la implacable furia de sus primos recién llegados; y con sus Parientes cayendo presa de los emigrantes europeos, pronto fue evidente que la guerra estaba perdida.

El último Bunyip superviviente se hundió en la Umbra en lugar de seguir luchando y nunca más se le ha visto en forma carnal desde entonces. Hasta el día de hoy, los furiosos espíritus de los Bunyip acechan en la Penumbra australiana, derribando a los desafortunados Garou que se internan demasiado en ella. Sus Tótems rechazan ayudar a la Nación Garou, pero algunos dicen que Gran Bunyip y la Serpiente Arcoiris volverán a ser patrones de nuevo si se logra ganar su perdón.

Apariencia: Los Bunyip se parecían a los tilacinos en sus formas de "lobo"; eran pequeños y esbeltos, con pelaje fino, largas y delgadas colas y algunas rayas en su espalda y flancos. Su Pura Raza se manifestaba en un rayado más distintivo y, frecuentemente, como un cuerpo más fornido: una reminiscencia de su tamaño original antes de que comenzaran a procrear con los "lobos marsupiales".

Parentela y territorio: Los Bunyip se habían extendido por Australia y Tasmania, donde permanecieron próximos a sus Parientes aborígenes. Procrearon con los tilacinos en lugar de con los dingos y tuvieron cuidado de proteger a pequeñas poblaciones de su Parentela animal frente a los más agresivos y fuertes perros salvajes que gradualmente los reemplazaron.

Tótem tribal: Bunyip, un extraño monstruo acuático con elementos de mamífero y reptil. La Tribu también veneraba a Ngalyod la Serpiente Arcoíris, el espíritu creador del Tiempo del Sueño, y estaba en buenos términos con otros espíritus de la Umbra australiana. Entre el resto de sus patrones se encontraban Boobook el Búho, Bougoodoogahdah el Ave Lira, I'wai el Cocodrilo y Tulu el Cucaburra.

Creación de personaje: Los Bunyip estaban bien equilibrados como Tribu, ya que no había otras Tribus cercanas para compartir sus deberes. Estaban especialmente versados en habilidades de supervivencia y en tratar en términos amistosos con los espíritus.

Fuerza de Voluntad inicial: 4.

Restricciones de Trasfondos: Sin restricciones.

Dones iniciales: Hechizo del Bunyip, Resistir Toxina, Roce Materno, Sentir Presa.

«A veces tengo sueños de felicidad, a veces de fatalidad.
A veces despierto con lágrimas de risa, a veces despierto aterrado.
Cuando tomas unos, aceptas los otros, porque soñar es estar vivo.»

Croatanos

Cuando los continentes se separaron y los Garou se dividieron en Tribus, tres tomaron el largo camino de hielo hacia las Américas. Estas tres, autodenominadas Garou de las Tierras Puras, eran los Uktena, Croatanos y Wendigo. A día de hoy sólo sobreviven dos. El Hermano Mediano, la resuelta Tribu de los Croatanos, ya no existe. Tan trágica como fue su pérdida, también lo fue noble. Mientras que los Bunyip fueron masacrados por sus propios parientes y los Aulladores Blancos sucumbieron al Wyrm, los Croatanos se sacrificaron para desterrar un gran mal. A día de hoy, muchos Garou desean que no hubiera sido necesario. Si hubieran vivido, quizás los Uktena y los Wendigo no estarían tan al límite. Si hubieran tenido más ayuda, quizás la Nación Garou aún tendría su fuerza. Si sólo hubieran sido capaces de destruir al Devorador-de-Almas por completo, la fuerza del Wyrm se habría reducido en un tercio. Si hubieran…

Los Croatanos se ganaron el nombre “Hermano Mediano” no por ninguna clase de antigüedad, sino por su papel entre las tres Tribus de las Tierras Puras. Los Wendigo siempre fueron furiosos y temerarios, henchidos de los fuegos de la juventud. Los astutos Uktena buscaban la sabiduría, a veces a expensas del aquí y ahora. Los Croatanos tomaron la senda del equilibrio entre ambos. Eran apasionados pero no volubles, meditabundos pero no autocontemplativos.

Otro aspecto de la mentalidad tribal de los Croatanos provenía de su conexión elemental. Los Croatanos obtenían fuerza de la misma tierra, canalizándola por medio de su Tótem Tortuga. Eran sólidos y resueltos, no tan escurridizos como los Uktena de influencia acuática y su Tótem serpiente fluvial, ni tan fríos y furiosos como los Wendigo y los amargos espíritus de viento aliados suyos. Por supuesto, esta influencia tenía sus inconvenientes. Los Croatanos eran una Tribu tozuda, por lo general, hasta el punto de la inflexibilidad. Cuando se derramaba sangre entre los Tres Hermanos (y esto ocurría de cuando en cuando) los Croatanos tenían su parte de culpa.

Los Croatanos eran firmes creyentes en el clan y el Túmulo. Se tomaban el concepto de tierras sagradas mucho más en serio que la mayoría de Garou. También eran una Tribu bastante pragmática, no muy dada a la poesía o la sofisticación. Llamaban a los cinco Auspicios Tramposo, Chamán, Legislador, Guardián de la Canción y Guerrero,

algunos dicen que porque encontraban los nombres en la vieja Lengua Garou llenos de demasiados matices.

La caída de los Croatanos llegó a finales del siglo XVI, cuando el Apocalipsis parecía próximo. El Devorador-de-Almas (también conocido por los Croatanos como Jipijka'm), una de las tres cabezas del Wyrm, se había acercado tanto al mundo físico que pronto se manifestaría en forma física. Toda la Tribu se reunió para luchar, a pesar de saber que esa batalla no sería suficiente. Cuando el Devorador-de-Almas irrumpió en el mundo material, los Croatanos realizaron un gran Rito para realizar su sacrificio final. Se entregaron hasta el final, causando al Devorador-de-Almas una terrible herida que tardaría siglos en sanar y desterrándolo de vuelta a la Umbra.

Aun así, el coste fue toda una Tribu. Los Croatanos desaparecieron para siempre, ya que hasta sus espíritus Ancestro participaron en el Rito. Los linajes de su Parentela se mezclaron con los de otras Tribus o desaparecieron para siempre. A día de hoy, hay leyendas de que quizás sobrevivió un único espíritu Ancestro o de que existe un Cachorro de pura sangre que podría despertar a Tortuga de nuevo como patrón tribal. Siempre hay esperanza. Pero los Ancianos Uktena sacuden sus cabezas y dicen en voz baja que es una esperanza vana; reconfortante, quizás, pero sin fundamento.

Apariencia: En sus Formas híbridas o de lobo, los Croatanos con fuerte Pura Raza tendían a tener ricos y oscuros pelajes marrones que brillaban como caoba, con un ligero moteado oscuro en la espalda y los cuartos traseros. Por lo demás, eran una Tribu diversa, ya que derivaban de todo un tercio de las diversas naciones de las Tierras Puras.

Parentela y territorio: Los Croatanos prefirieron dejar las partes más norteñas de las Tierras Puras a los Wendigo y nunca llegaron tan al sur como los Uktena. Preferían las tierras en torno al Misisipi y gran parte de la Costa Este norteamericana. Las historias los señalan a veces como devotos aliados de las sociedades de los constructores de montículos como la Cahokia, a veces como una de las fuerzas que se volvió contra ellos para destruirlos (y a veces ambas). Tomaban a sus Parientes humanos de una amplia variedad de naciones, la mayoría de las cuales fueron adoptadas por los Uktena y los Wendigo poco después de la desaparición de los Croatanos.

Tótem Tribal: Tortuga, un espíritu mítico de tierra y agua del cual se dice que sostiene el mundo. Enseñó a los Croatanos mucho sobre la fortaleza y el trabajo duro, y con su pérdida cayó en una Hibernación de la cual aún ha de despertar. Otros Tótems venerados por los Croatanos incluían al Pájaro del Trueno, la Dama del Maíz, los Excavadores y la tramposa Trucha.

Creación de personaje: Los Croatanos eran los más sociales de los Tres Hermanos y muchos expresaban esa tendencia en sus Atributos y Habilidades. Eran una Tribu dura e impasible y daban preferencia a los Rasgos que fortalecían su resistencia de una forma u otra, como Supervivencia.

Fuerza de Voluntad inicial: 4.

Restricciones de Trasfondos: Sin restricciones.

Dones iniciales: Cuerpo de Tortuga, Maestro del Fuego, Habla Mental, Resurgimiento del Kaos.

«Hermano Mayor es sabio y nos enseña sabiduría;
pero también es un poco demasiado sabio para su propio bien y así nos enseña humildad.
Hermano Menor es valiente y nos enseña valentía;
pero también es un poco demasiado valiente para su propio bien y así nos enseña paciencia.»

Dones de los Aulladores Blancos

• **Aullido Sobrecogedor (Nivel uno) —** Este escalofriante alarido, uno de los Dones de aullido característicos de la Tribu, solía resonar por los páramos desolados antes de una incursión de los Aulladores Blancos.

Sistema: Tira Carisma + Intimidación a dificultad 7; todos los enemigos capaces de oír el aullido del hombre lobo sufren un +1 de dificultad a las tiradas de Fuerza de Voluntad durante tres turnos por cada éxito. Los gastos de Fuerza de Voluntad no se ven afectados. No se puede afectar con este Don a ningún enemigo más de una vez por escena.

• **Fuerza Desesperada (Nivel uno)** — Igual que el Don de los Roehuesos.

• **Ira Primaria (Nivel uno)** — Igual que el Don Metis.

• **Sentir al Wyrm (Nivel uno)** — Igual que el Don Metis.

• **Aullidos en la Noche (Nivel dos)** — Igual que el Don Galliard.

• **Fuerza del Dolor (Nivel dos)** — Los Aulladores Blancos eran lo suficientemente duros para menospreciar los efectos del dolor, pero algunos aprendieron el truco de dejar que el dolor los estimulase. Las heridas de un Aullador Blanco le daban fuerza, permitiéndole lograr grandes hazañas de poderío a costa de su propia sangre.

Sistema: Cuando el personaje es herido por primera vez, el jugador puede escoger gastar un punto de Rabia para activar este Don. Durante el resto de la escena, el personaje gana un punto de Fuerza por cada dado de penalización por heridas que sufra. Además, las penalizaciones por heridas no afectan ni a su puntuación de Fuerza ni a sus reservas de daño (aunque sí afectan a cualquier reserva de Fuerza + Habilidad). Así, un personaje Herido perdería dos dados en la mayoría de las reservas de dados, pero ganaría dos dados en su puntuación de Fuerza. Si el personaje ignora las penalizaciones por heridas (debido al Frenesí o a Resistir Dolor), no puede ganar la bonificación de Fuerza.

• **Líneas Ley (Nivel tres)** — Igual que el Don de los Fianna.

• **Sentido de lo Profundo (Nivel tres)** — Hasta la Caída, la Tribu de León estaba convencida de que era su deber para con Gaia cazar a sus enemigos incluso bajo la superficie de la tierra. Este Don les ayudaba en sus tareas de combatir a las cosas del Wyrm en sus propias madrigueras.

Sistema: Los efectos del Don son permanentes una vez aprendido. Cuando esté bajo tierra, el hombre lobo sabe automáticamente en qué dirección está el Norte y puede volver sobre sus pasos hasta la salida (ten en cuenta que este sentido de la orientación *puede* manipularse con otros Poderes sobrenaturales, como ocurrió en la Colmena cuando tuvo lugar la Caída). El personaje también puede ver en la oscuridad bajo tierra sin sufrir penalizaciones a sus reservas de dados ni dificultad adicional; este Don funciona de forma similar al Don Metis: Ojos de Gato, pero sólo mientras el Garou esté bajo tierra.





• **Aullido Enloquecedor (Nivel cuatro)** — Este Don de aullido representa una de las peores armas de los Aulladores Blancos: un terrible y ululante lamento que retuerce las mentes de aquéllos que lo oyen hasta romperlas. Sólo los Aulladores Blancos son inmunes al aullido (incluso en las ambientaciones en la época actual).

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y un punto de Gnosis y hace una tirada de Carisma + Interpretación a dificultad 7; todos aquéllos que no sean Aulladores Blancos y que puedan oírlo pueden tirar Fuerza de Voluntad a dificultad 7 para resistir. Si el jugador obtiene más éxitos que la víctima, ésta se vuelve loca durante el resto de la escena. Las víctimas son tratadas como si estuvieran afectadas por los efectos de Miedo Catatónico, Pánico, Desconfianza, *Berserker* o Terror de la tabla de Delirio (ver pág. 263). El Narrador escoge el efecto específico, aunque los efectos del Don tienden a ser aleatorios en lugar de deberse a la personalidad de la víctima.

• **Postura de Héroe (Nivel cuatro)** — Igual que el Don de la Camada de Fenris.

• **Fuerza Enloquecida (Nivel cinco)** — Los más grandes Aulladores Blancos eran incluso más aterradores cuando sucumbían a su Rabia. Cuando está cercano al punto de ruptura, la fuerza de un hombre lobo se incrementa de forma impresionante. Los hombres lobo afectados por este Don experimentan un cambio corporal cuando entran en *berserker*: sus músculos se hinchan y retuercen de forma desproporcionada, dándoles una apariencia monstruosa.

Sistema: El personaje obtiene dos dados adicionales de Fuerza y un dado adicional de Resistencia cuando entre en Frenesí Berserker (o cae bajo el Yugo del Wyrm). Una vez aprendido, los efectos del Don son permanentes.

• **Venganza de Gaia (Nivel cinco)** — Igual que el Don de los Garras Rojas.

Dones de los Bunyip

• **Hechizo del Bunyip (Nivel uno)** — Gran Bunyip enseñó a sus hijos el truco de paralizar a una persona con la mirada para que así pudieran defenderse piadosamente de los humanos.

Sistema: El Garou establece contacto visual con el objetivo; el jugador hace una tirada de Fuerza de Voluntad y el objetivo resiste con su propia Fuerza de Voluntad. Por cada éxito que el jugador obtenga por encima de los del objetivo, éste se queda paralizado durante un turno y no puede defenderse. Si el objetivo es un mortal ordinario, el jugador puede escoger gastar un punto temporal de Fuerza de Voluntad para hacer que la parálisis dure el resto de

la escena. La víctima paralizada recuerda no ser capaz de moverse, pero no recuerda por qué, y lo racionaliza según las reglas de Delirio. Este Don no puede usarse sobre cambiaformas o no-muertos, sólo sobre mortales o aquéllos que son principalmente mortales (como los Fomori).

• **Resistir Toxina (Nivel uno)** — Igual que el Don de los Roehuesos.

• **Roce Materno (Nivel uno)** — Igual que el Don Theurge.

• **Sentir Presa (Nivel uno)** — Igual que el Don Lupus.

• **Anillos de la Serpiente (Nivel dos)** — Igual que el Don de los Uktena.

• **Astucia del Cocodrilo (Nivel dos) —** Bunyip pasó a la historia humana como un monstruo acuático. Este Don, aprendido de los espíritus cocodrilo, permitió a los Bunyip defender sus pozas, pantanos y ríos con astutas emboscadas o simplemente evadir a los perseguidores. Los espíritus cocodrilo enseñaban este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. El personaje puede aguantar la respiración hasta una hora y obtiene dos dados en cualquier tirada de Sigilo mientras esté sumergido en agua o barro.

• **Pulso de lo Invisible (Nivel tres)** — Igual que el Don Theurge.

• **Solitaria Voz del Bunyip (Nivel tres)** — Éste fue uno de los últimos Dones desarrollados por los Bunyip, ya que surgió directamente del dolor y la pérdida de la Guerra de la Vergüenza. Lo enseñaban los espíritus Ancestro de los Bunyip. El Garou que usa este Don emite el estridente lamento del propio Gran Bunyip, un aterrador y entristecedor aullido de temor y soledad.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Interpretación (dificultad 7). El Don afecta a todos los no Bunyip capaces de oírlo. Quienes resulten afectados pierden un punto temporal de Fuerza de Voluntad por éxito y no pueden recuperar Fuerza de Voluntad hasta que se hayan retirado de las cercanías del usuario del Don (aproximadamente la distancia a la que puedan oírle) o hasta que termine la escena. No se puede afectar con este Don a ninguna víctima más de una vez en un período del amanecer al atardecer o del atardecer al amanecer.

• **Arenas Movedizas (Nivel cuatro)** — Igual que el Don de los Garras Rojas.

• **Danza de las Serpientes Relámpago (Nivel cuatro)** — La Penumbra de Australia está habitada por, entre otros, las Serpientes Relámpago: espíritus que saltan a la tierra y rebotan de vuelta a los cielos durante las tormentas umbrales, portando rayos y lluvia. Este Don permite a un Garou llamar a las Serpientes Relámpago e invocar una poderosa tormenta en la Umbra, llevándose por delante espíritus y azotando enemigos con rayos de espíritus relámpago.

Sistema: Este Don sólo funciona en la Umbra. El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Fuerza de Voluntad, la dificultad depende del clima del mundo espiritual (si lo hay): desde 5 si ya se avecina una tormenta umbral, a 9 si los cielos del mundo espiritual están despejados. La dificultad se reduce en 1 si el personaje está en la Penumbra de Australia o Nueva Zelanda, donde las Serpientes Relámpago son más comunes. La tormenta se forma en tres turnos; cubre el equivalente a 8 kilómetros (5 millas) por éxito e incrementa la dificultad o el coste de Esencia de cualquier fuego y de los Encantamientos relacionados con la percepción o el movimiento en 1. El Garou puede dirigir a las Serpientes Relámpago para que golpeen a los oponentes (Carisma + Ocultismo, dificultad 7 para acertar; 10 dados de daño agravado). La tormenta no puede filtrarse al mundo físico, aunque una tempestad de naturaleza simpática y descontrolada puede formarse en el mundo material.

• **Invocar a los Espíritus de la Tormenta (Nivel cinco)** — Igual que el Don de los Wendigo. Este Don invocaba a la Serpiente Arcoíris en su aspecto de creadora de lluvia.

• **Puente Billabong (Nivel cinco)** — Los hijos de Gran Bunyip utilizaban este Don para cruzar grandes extensiones de territorio australiano usando el agua como atajo. El Garou entra en un cuerpo de agua dulce y emerge de otro a cualquier distancia; el agua salada "engaña" al Don y no puede transportar al usuario del mismo. El Garou que usa el Don debe conocer bien, y de primera mano, ambos cuerpos de agua [N.d.T.: Un *billabong* es un tipo de meandro abandonado en el que se forma un lago una vez el río ha cambiado de curso].

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Gnosis y anuncia su destino. A discreción del Narrador, usar este Don para abandonar o llegar a una zona con una elevada Celosía puede requerir una tirada de caminar de lado para efectuar la transición de forma segura. El usuario del Don no puede llevar a nadie consigo; sólo los objetos dedicados pueden realizar el viaje.

Dones de los Croatanos

• **Cuerpo de Tortuga (Nivel uno)** — Muchos de los Dones de los Croatanos emulaban el poder su patrón, Tortuga. Este Don permite a los Garou emular el estoicismo de Tortuga ralentizando su metabolismo hasta alcanzar un estado letárgico. El hombre lobo permanece inactivo, pero puede pasar horas sin respirar e ignorar el frío o el calor extremos. El sangrado incontrolado se detiene y cualquier veneno que esté haciendo mella en el sistema del hombre lobo se ralentiza de forma considerable, dejando de hacer efecto durante horas.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Gnosis a dificultad 6; el éxito indica que el hombre lobo entra en trance. Éste dura hasta una hora por éxito, aunque el Garou puede escoger despertar después de que haya pasado una cantidad específica de tiempo.

• **Habla Mental (Nivel uno)** — Igual que el Don Galliard.

• **Maestro del Fuego (Nivel uno)** — Igual que el Don Homínido.

• **Resurgimiento del Kaos (Nivel uno)** — Igual que el Don de las Furias Negras.

• Caparazón de Tortuga (Nivel dos) — El Garou puede encerrarse en un místico escudo protector que recuerda al caparazón de una tortuga. El caparazón es opaco desde fuera, pero quienes están en su interior pueden ver a través de él. El hombre lobo puede optar por meter a otros en el caparazón con él si tiene poder suficiente.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Resistencia + Supervivencia. Cada éxito proporciona al caparazón dos dados de absorción y dos niveles de Salud efectiva; el radio contenido es de dos metros o yardas por éxito. Un hombre lobo en Forma Crinos requiere de un radio de dos metros, así que con dos éxitos puede protegerse a dos hombres lobo en Forma Crinos (o tres humanos o Garou en Forma Homínido y así sucesivamente, según decida el Narrador).

El caparazón dura una escena, hasta que lo rompa voluntariamente el usuario del Don o cuando sufra demasiado daño; lo que ocurra antes. Cuando se rompe, se desmorona en trozos que se disuelven en niebla y se disipan.

• Fuerza de la Resolución (Nivel dos) — Igual que el Don Philodox.

• Caparazón (Nivel tres) — Igual que el Don Metis.

• Llamar Espíritu de la Tierra (Nivel tres) — Este Don es otro de los que provienen de la ancestral alianza con Tortuga e invoca a un espíritu de la tierra bajo las órdenes del hombre lobo para que se desboque y destroce cosas o gente. El Garou debe tener algo de tierra en la mano para llamar al espíritu, aunque un puñado de arena o una piedra pequeña es suficiente.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Manipulación + Ocultismo a dificultad 8. El espíritu abre una senda de destrucción en línea recta de hasta 30 metros o yardas, infligiendo 10 dados de daño letal a todo lo que se cruce en su camino. Fracasar en la tirada de invocación llama a un espíritu de la tierra que es hostil al invocador.

• Mano de los Señores de la Tierra (Nivel cuatro) — Igual que el Don Uktena.

• Más Fuerte en Piedra (Nivel cuatro) — Igual que los Uktena eran poderosos en el agua y los Wendigo extraían poder de los vientos, los Croatanos eran más fuertes cuando estaban sobre tierra firme. Este Don permite al hombre lobo imitar esa fuerza: cuanto más cerca está el personaje de la tierra, más fuerte se vuelve.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y uno de Rabia. El personaje recibe un número de dados adicionales que puede sumar a su Fuerza o Resistencia (o dividir entre ambas) por el resto de la escena, que depende de dónde se encuentre. Sobre madera muerta, hormigón u otro suelo artificial, la bonificación es de un dado. Sobre materia orgánica viva (como hierba espesa o raíces de árbol), la bonificación es de dos dados. Sobre tierra descubierta es de tres, y sobre roca desnuda es de cuatro. Si el personaje se encuentra separado del suelo (como en un avión o en un puente sobre el agua), el Don no tiene efecto alguno.

• Lanza de Katanka-Sonnak (Nivel cinco) — Algunas de las culturas que los Croatanos adoptaron como Parientes eran adoradoras del Sol. A cambio, los Croatanos establecieron fuertes lazos con Helios y el Incarna Planetario del Sol, Katanka-Sonnak. Este Don surge de esa alianza: al invocar el poder del Sol, el Garou puede convocar un asta de fuego del cielo para que empale a un enemigo e inmolarlo con una llama continua.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Destreza + Ocultismo para golpear al objetivo; no se aplica ninguna penalización por distancia, aunque el hombre lobo debe ser capaz de ver al objetivo. Si el golpe es certero, la víctima sufre 10 dados de daño por fuego *cada turno*; este daño es agravado, aunque los cambiaformas pueden absorberlo. El fuego no puede extinguirse con agua normal; arderá durante 10 turnos a menos que lo sofoque un espíritu del agua, se desconvoque o hasta que la víctima no sufra ningún daño en un turno concreto.

• Superviviente (Nivel cinco) — Igual que el Don de los Roehuesos.

Razas Cambiantes

Hace tiempo, muchos cambiaformas vagaban por el mundo. Según los Colmillos de Gaia (los guerreros que defendían a su Madre) los demás adoptaron otros papeles: los Ojos de Gaia, los Mensajeros de Gaia, la Memoria de Gaia y así sucesivamente. Antes de la Guerra de la Rabia, estas otras Razas Cambiantes, también conocidas como los Fera, eran aliados en el sentido más puro.

Por desgracia, ése ya no es el caso. Pocos de los Fera se consideran aliados de los Garou. Sus recuerdos de la Guerra de la Rabia son remotos como sólo la memoria de los cambiaformas puede serlo, ayudados por las explicaciones de sus ancianos espíritus Ancestro. Sólo unos pocos están dispuestos a revelar su presencia a los Garou, y muchos menos a colaborar abiertamente con ellos. Pero, a pesar de todo, los Fera aún trabajan en su mayoría para la mejora, defensa y curación de Gaia. Incluso si no son claros aliados, aún están en el mismo bando.



Ajaba

La leyenda de los Ajaba, los hombres hiena, cuenta que Gaia los creó para realizar en África una función análoga a la que los Garou realizaban en el resto del mundo. Los lobos no querían vivir en ese continente, así que las hienas (también feroces luchadoras que viven en manadas) tomaron el papel de controlar a los humanos y asegurarse de que no se hicieran demasiado numerosos. Sin embargo, con el tiempo, los hombres hiena se volvieron pendencieros y entraron en una larga guerra con los Simba, una guerra que casi aniquiló a ambas especies.

No obstante, se han recuperado de las bajas en los últimos años y han reestablecido una sociedad muy matriarcal que recompensa el ingenio y la astucia tanto como la ferocidad. Aún guardan mucho rencor a los hombres león pese a que coexisten de forma más o menos pacífica con los demás Fera de África.

Razas: Los Ajaba tienen tres Razas: Homínido, Metis y Hyaena. Los Ajaba Metis suelen ser hermafroditas y tienen un extraño papel entre guerreros y místicos en la sociedad de los hombres hiena. Por lo demás, las hembras de cualquier Raza son las guerreras y líderes, y los hombres los místicos y consejeros.

La Raza y el sexo determinan la Gnosis. Las hembras Homínidas tienen Gnosis 1, mientras que las hembras Hyaena tienen Gnosis 3. Los machos Homínidos tienen Gnosis 3, mientras que los machos Hyaena tienen Gnosis 5. Todos los Metis tienen Gnosis 3.

Aspectos: Los Ajaba reconocen dos Aspectos, de nuevo matizados por el sexo del Ajaba. Las hembras del Aspecto Alba son guerreras hasta la médula, llenas de Rabia y preparadas para destrozar a sus enemigos. Los machos Alba se parecen a los Galliard; son cuentacuentos y maestros.

Los Ajaba Ocaso son más introspectivos y circunspectos. Para las hembras esto significa ser asesinas y acechadoras, mientras que los machos son místicos y poetas.

El Aspecto determina la Rabia. Los Alba tienen Rabia 5 (hembras), 3 (machos) o 4 (Metis). Los Ajaba Ocaso tienen Rabia 3 (hembra), 1 (macho) o 2 (Metis).

Rasgos:

• Todos los Ajaba comienzan con Fuerza de Voluntad 3.

• Los Ajaba usan la Rabia y la Gnosis como los Garou.

• Los Ajaba caminan de lado igual que los hombres lobo.

• Los Ajaba se regeneran usando las mismas reglas que los hombres lobo.

Formas: Los Ajaba asumen las mismas cinco Formas que los Garou, aunque usan nombres distintos para ellas y son ligeramente menores. Las Formas son:

Homínido: Un ser humano normal, habitualmente bajo y fornido con pelo espeso e hirsuto.

Anthros: Más músculo, pelo erizado y miembros gruesos y musculosos. **Modificadores:** Fue +2, Des +1, Res +1, Man –1, Apa –3.

Crinos: La Forma de guerra de los Ajaba, muy similar a la Forma Crinos de los Garou, hace alarde de demoledoras mandíbulas y terribles garras. Esta Forma provoca Delirio completo. **Modificadores:** Fue +3, Des +2, Res +4, Man –2, Apa 0.

Crocas: La Forma de guerra primordial de los Ajaba es una inmensa hiena del tamaño de un oso pequeño. **Modificadores:** Fue +3, Des +2, Res +3, Man –2, Apa 0.

Hiénido: La Forma de una hiena normal, más adecuada para cazar en manada. **Modificadores:** Fue +1, Des +2, Res +2, Man –2.

Dones de ejemplo: Los Dones de los Ajaba se centran en cazar y masacrar a los débiles. Los Dones de las hembras Alba podrían extraerse de los Dones Ahroun o de los de la Camada de Fenris, mientras que los de los machos Alba podrían provenir de los Dones Galliard o de los de los Fianna. Los Dones de las hembras Ocaso pueden extraerse de los Ragabash o de los Dones de los Señores de la Sombra, mientras que los de los machos Ocaso pueden provenir de los de los Caminantes Silenciosos o los Theurge. Todos los Ajaba puede escoger Dones de los Roehuesos o los Garras Rojas.

ESTEREOTIPOS

Caminantes Silenciosos: Oh, *ahora* aparecéis, cabrones.

Garras Rojas: Los de por aquí están bien, pero el resto de su familia… Bueno, digamos que he visto esa clase de crueldad antes.

Simba: No te creas que lo has visto en las películas. Nosotros somos los auténticos héroes.

Mokolé: ¿Has traído tu manada de leones? Bien, yo he traído mi *dinosaurio*.





Puede que los Ananasi no sean los cambiaformas más poderosos del mundo, pero probablemente son los más perturbadores. Se trata de los hombres araña, capaces de transformarse en criaturas de pura pesadilla o en una horda de pequeños arácnidos. Los Garou sienten que sirven al Wyrm y no están del todo equivocados. Algunos Ananasi obedecen al Wyrm, pero otros siguen las órdenes de la Tejedora e incluso otros al Kaos. Sin embargo, todos los hombres araña sirven de corazón a una única ama: su reina cautiva, Ananasa.

Los Ananasi son solitarios en su mayor parte y trabajan para liberar a su Reina y Madre de la prisión de ópalo en la que el Wyrm la atrapó. A veces eso implica tener metas enfrentadas a las de los Garou, mientras que en otras circunstancias ayudan a los hombres lobo en su lucha contra el Wyrm. Los Ananasi luchan y se matan unos a otros cuando es necesario (después de todo, las arañas son caníbales), pero nunca cuando hacerlo iría contra su principal meta.

Razas: Los Ananasi pertenecen por nacimiento a una de estas dos Razas: Homínidos o Arácnidos. Los Ananasi Homínidos nacen de un humano y un hombre araña, y experimentan el Primer Cambio en la adolescencia igual que los hombres lobo. Los Ananasi Arácnidos eclosionan en un saco de huevos y deben consumir otras arañas hasta ser lo suficientemente grandes para Cambiar de Forma.

La Raza determina la Gnosis y la Fuerza de Voluntad inicial. Los Homínidos tienen Gnosis 1 y Fuerza de Voluntad 3; los Arácnidos tienen Gnosis 5 y Fuerza de Voluntad 4.

Aspectos: Los hombres araña no tienen Auspicios en el mismo sentido que el resto de cambiaformas. Sus Aspectos cumplen prácticamente el mismo papel, pero no están determinados por ningún evento o posición astronómicos. En cambio, su reina decide el Aspecto de cada hombre araña. El Aspecto denota a qué miembro de la Tríada sigue el Ananasi. Los *Tenere* (Dedicados a la Tejedora) trabajan para restaurar el juicio de la Tejedora y curar la locura que la infecta. Tales Ananasi son rígidos controladores y calculadores. Los *Hatar* (Servidores del Wyrm) desean ayudar al Wyrm a convertirse de nuevo en el Destructor en lugar del Corruptor, y están muy dispuestos a matar o destruir a cualquiera para alcanzar su meta. Los Ananasi *Kumoti* (Nacidos del Kaos) luchan contra la entropía y creen que el cambio es bueno sin importar la forma que adopte.

Dentro de cada Aspecto hay tres facciones. El Guerrero, o Mirmidón, lucha por su facción bajo la dirección de la reina Ananasa. El Equilibrador, o Viskr, sirve como juez, mago y buscador de la verdad de su facción. El Inquisidor, o Wyrsta, actúa como contrapeso de los otros dos aspectos y se dedica a entender la estructura de la Gran Telaraña y el lugar de su facción en ella.

Rasgos:

• A diferencia de otros Fera, los Ananasi carecen de Rabia. Tienen una reserva de Sangre que pueden usar para curarse y obtener acciones adicionales. Los Ananasi pueden tener hasta 10 puntos de Sangre, los cuales pueden gastar para obtener los siguientes efectos: Cambiar automáticamente de Forma, obtener una acción adicional en un turno, curar un punto de daño contundente o letal, crear telarañas (ver más adelante) o activar ciertos Dones (cualquier cosa que normalmente requeriría un punto de Rabia). Un Ananasi sólo puede gastar un punto de Sangre por turno.

• Los Ananasi no se regeneran. Deben curarse de forma natural o gastando puntos de Sangre. Necesitan cinco puntos de Sangre, gastados a lo largo de toda una escena, para curar un punto de daño agravado.

• Los Ananasi no entran en Frenesí, dado que carecen de Rabia.

• Los Ananasi sólo pueden entrar en la Umbra en Forma Treparaña (ver más adelante), y sólo donde las redes de la Tejedora son abundantes. Así, caminar de lado en un laboratorio científico tendría dificultad 3, mientras que hacerlo en plena naturaleza virgen tendría una dificultad de 10 (en términos generales, invierte la tabla de la Celosía de la pág. 309).

• Todos los hombres araña son venenosos en sus Formas no humanas. Los efectos exactos del veneno quedan a discreción del Narrador y varían en función de la especie de la araña. Para afectar con su veneno a una criatura sobrenatural, los Ananasi deben usar un Don.

• En la Forma Pithus, los Ananasi pueden tejer telarañas más fuertes que el acero. Estas redes tienen Fuerza 9 y cuatro niveles de Salud, por tanto, son muy difíciles de romper. Cada telaraña le cuesta al Ananasi un punto de Sangre (el Narrador determina cuánta Sangre debe gastar para una red determinada, pero un punto es suficiente para atrapar a un objetivo del tamaño de un hombre).

Formas: Los Ananasi pueden asumir cuatro Formas. Su Forma Homínido es un ser humano normal, salvo por unos colmillos que le permiten alimentarse. Las otras Formas son las siguientes:

Lilian: La Forma Lilian de cada Ananasi varía ligeramente, pero todas son espantosas combinaciones de hombre

y araña. Algunas son cabezas humanas sobre erguidos cuerpos arácnidos, otras son más similares a un centauro (pero con un cuerpo arácnido en lugar de equino). La altura y el peso se incrementan en alrededor de un tercio de la Forma Homínido, y es posible atacar mediante un mordisco o un garrazo. Esta Forma provoca Delirio completo. **Modificadores:** Fue +2, Des +3, Res +2, Man –1, Apa 0.

Pithus: Si la Forma Lilian es horrible, la Pithus es una auténtica pesadilla. La Forma Pithus es una araña gigante, con un incremento de la mitad del peso de la Forma Homínido; lo cual significa que un hombre de 80 kilos (180 libras) se convierte en una araña de 120 kilos (270 libras). ¡Dulces sueños! Esta Forma es capaz de tejer telarañas e induce Delirio completo. **Modificadores:** Fue +4, Des +1, Res +3, Man –3, Apa 0.

Treparaña: Es casi imposible matar a un Ananasi, en gran medida debido a esta Forma. El hombre araña se desintegra en miles (puede que millones) de arañas de tamaño normal. El Ananasi designa una o más arañas "líder" que guardan los recuerdos y personalidad del personaje. Incluso aunque se mate a muchas arañas, si los líderes sobreviven pueden devorar arañas normales y recuperar suficiente masa para cambiar a la Forma Homínido (aunque si se pierde más del 30% de las arañas, la apariencia del personaje cambiará). **Modificadores:** Fue 0, Des +5, Res 0, Man 0, Apa 0.

Dones de ejemplo: Los Dones generales de los Ananasi les permiten usar Sangre y sus Formas de araña de manera más eficiente. Los Dones Tenere se focalizan en torno al orden, la quietud y las telarañas. Los Dones Hatar les permiten usar su sangre como arma y manipular Perdiciones. Los Dones Kumoti permiten a los Ananasi alterar sus Formas con mayor facilidad e inspirar creatividad y locura. Los Dones de los Danzantes de la Espiral Negra, Moradores del Cristal y Homínidos son una buena inspiración para los Dones Ananasi.

ESTEREOTIPOS

Moradores del Cristal: Quieren tener la libertad para servir a la Tejedora, pero sus compañeros perros nunca se lo permitirán. Nos ayudarán si les enseñamos el cebo adecuado.

Danzantes de la Espiral Negra: ¡Que el Corruptor escogiese sirvientes tan dañados y estúpidos como éstos! Es demasiado bueno para ser cierto.

Corax: Los pájaros comen arañas, pero algunas arañas comen pájaros.

Ratkin: Como nosotros, se escabullen por las grietas más pequeñas. A diferencia nuestra, ellos no tienen un propósito mayor. Sólo son, después de todo, comida para criaturas mayores.





Bastet

Sutiles y misteriosos, los "Ojos de Gaia" vigilan el mundo mortal. Poco escapa a la curiosidad de los hombres gato, que varían en tamaño y poder desde los esqueléticos Bubasti a los casi imparables Khan. Como regla, los Bastet muestran un amor común por el conocimiento, la aventura, los secretos y los placeres de la carne. Aunque debe haber algunos hombres gato que evitan el roce o las travesuras, los Bastet típicos son notorios por ser vanidosos y dolorosamente inquisitivos.

Pese a que pocos hombres gato pasan mucho tiempo entre los suyos, los Bastet tienen complejos mitos y rituales sociales. Su amor y propósito comunes son, no obstante, los secretos: todos los hombres gato los atesoran, y todos los Bastet buscan aprender y comerciar con nuevos secretos siempre que pueden.



Las Nueve Tribus

Los Bastet, la más común y diversa de las Razas Cambiantes sin contar a los propios Garou, prefieren a los grandes felinos en tamaño y temperamento. Tigres, linces, leopardos, jaguares, pumas, leones y otras especies menos obvias tienen parientes cambiantes. En general, la forma física de un hombre gato y su tono emocional reflejan su herencia felina; la gracia monumental de un tigre se traslada a su aspecto humano, mientras que un inquieto Bubasti comparte una oscura coloración y una delicada complexión en cada Forma.

La Nueve Tribus de los Felinos son:

• Los **Bagheera** son hombres pantera y hombres leopardo, puede que los más sabios entre los suyos. Aunque implacables en la guerra, estos Fera muestran una nobleza, un intelecto y una calma innatos. Esta Tribu, que tiempo atrás provenía principalmente de etnias hindúes y del Sudeste asiático, ha viajado por todo el mundo. De todos los Bastet, quizás son los más numerosos a día de hoy y sin duda alguna los más diversos.

Sokto	Crinos	Chatro	Felino
Fue: +1	Fue: +3	Fue: +2	Fue: +1
Des: +1	Des: +3	Des: +3	Des: +3
Res: +2	Res: +3	Res: +3	Res: +2
Man: –1	Man: –3	Man: –3	Man: –3
Apa: –1	Apa: 0	Apa: –2	

Rabia inicial: 2

Fuerza de Voluntad inicial: 4

• Los **Balam** son una Raza sanguinaria de gente jaguar que una vez disfrutó de la veneración de las civilizaciones sudamericanas, pero desde entonces las guerras del Amazonas los han endurecido (y prácticamente exterminado). Hasta tiempos recientes, ningún europeo, asiático o africano había sido lo bastante bueno para compartir la herencia de los Balam; incluso ahora, la Tribu es casi completamente de ascendencia amerindia. Sin embargo, la necesidad y la camaradería han traído al rebaño algunos forasteros y en los últimos años esta Tribu ha comenzado a recuperarse. No obstante, las viejas heridas son profundas y pocas criaturas guardan más rencor que un entrecano y viejo Balam.

Sokto	Crinos	Chatro	Felino
Fue: +2	Fue: +3	Fue: +3	Fue: +2
Des: +1	Des: +3	Des: +2	Des: + 3
Res: +2	Res: +3	Res: +3	Res: +2
Man: –1	Man: –4	Man: –4	Man: –3
Apa: –1	Apa: 0	Apa: 0	

Rabia inicial: 4

Fuerza de Voluntad inicial: 3

• Los **Bubasti** son una enigmática y a menudo despreciada Tribu de gatos hechiceros. Descendientes de los gatos de Kyphur, en teoría extintos (una especie egipcia venerada como avatares de los dioses), los gatos sombra siempre están hambrientos: comida, sensaciones, conocimiento… un Bubasti nunca puede tener suficiente de nada. En general delgados y poseedores de un enigmático atractivo, este pueblo ha prosperado en la era de la información y, aunque su típica herencia de Oriente Medio los hace objeto de sospecha en un mundo post 11S, su intelecto y sus apetitos voraces continúan siéndoles de utilidad. Creados para el sigilo, no para la lucha, son el pueblo felino más delicado. En Forma humana, los Bubasti tienen piel y pelo oscuros sin importar su etnia; sus Formas felinas se parecen a las grandes estatuas egipcias de gatos: completamente negras y sin marca alguna.

Sokto	Crinos	Chatro	Felino
Fue: +0	Fue: +1	Fue: +2	Fue: –1
Des: +1	Des: +3	Des: +4	Des: +4
Res: +0	Res: +1	Res: +1	Res: +1
Man: +0	Man: –2	Man: –2	Man: +0
Apa: +1	Apa: –3	Apa: 0	

Rabia inicial: 1

Fuerza de Voluntad inicial: 5

• Los **Ceilican** fueron una vez dados por extintos, pero ahora son bastante comunes. Esta Raza europea, emparentada con gatos salvajes, especies domésticas y una especie desaparecida de león fue casi erradicada durante la Edad Media y el Renacimiento. Justa o injustamente conocidos como "gatos de las brujas", los Ceilican se escondieron entonces a plena vista en las ciudades humanas, ocultando su existencia incluso a otros Bastet. Sin embargo, con el nuevo milenio las afinidades cosmopolitas de la Tribu los han ayudado a prosperar. Su supervivencia es ahora un secreto a voces y, cuando los demás Bastet necesitan información, suelen recurrir a los Ceilican.

Sokto	Crinos	Chatro	Felino
Fue: +0	Fue: +1	Fue: +0	Fue: –1
Des: +2	Des: +3	Des: +4	Des: +4
Res: +1	Res: +1	Res: +1	Res: +0
Man: +0	Man: +0	Man: –2	Man: –2
Apa: +1	Apa: –2	Apa: –2	

Rabia inicial: 3

Fuerza de Voluntad inicial: 3

• Los **Khan** son hombres tigre, los más formidables de su clase. Estos "Reyes Brillantes" se sumergen en el conocimiento de las viejas Asia e India. Durante milenios, los Khan dominaron las cortes, templos y junglas de su mundo; sin embargo, a medida que los musulmanes y el hombre blanco conformaron sus imperios en esas regiones, llevaron a los verdaderos tigres hasta casi la extinción. Guerreros natos, con frecuencia demasiado confiados y apasionados para su propio bien, los Khan pronto se encontraron enredados en las múltiples guerras de esa región. Aunque las modernas India y China proporcionan un terreno fértil para el resurgir de la Tribu, los Khan tienden a enfrentarse al mundo con una mano atada a la espalda… y habitualmente pierden.

Sokto	Crinos	Chatro	Felino
Fue: +2	Fue: +5	Fue: +4	Fue: +3
Des: +1	Des: +2	Des: +2	Des: +2
Res: +2	Res: +3	Res: +3	Res: +3
Man: –1	Man: –3	Man: –3	Man: –3
Apa: –1	Apa: 0	Apa: 0	

Rabia inicial: 5

Fuerza de Voluntad inicial: 2

• Los **Pumonca**, gente puma, son nativos de Norteamérica y reflejan la lacónica curiosidad de esa región. Antaño conocidos como Caminantes de la Tempestad, estos fornidos depredadores liquidan gente que se ha vuelto demasiado perversa o descuidada para sobrevivir. Cuando los Garou invasores se expandieron por sus territorios con la conquista de Norteamérica, los Pumonca más solitarios también murieron. Durante los últimos años la Tribu se ha revitalizado; aun así, pocos Bastet desprecian a los hombres lobo en general tanto como los Pumonca.

Sokto	Crinos	Chatro	Felino
Fue: +1	Fue: +3	Fue: +3	Fue: +2
Des: +2	Des: +3	Des: +3	Des: +3
Res: +2	Res: +4	Res: +3	Res: +3
Man: –1	Man: –3	Man: –3	Man: +0
Apa: +0	Apa: 0	Apa: 0	

Rabia inicial: 3

Fuerza de Voluntad inicial: 4

• Los misteriosos ancestros linces de los **Qualmi** se reflejan en su constitución fuerte y sus orejas erizadas y en punta. También nativos de Norteamérica, estos Bastet rara vez hablan de forma directa. Todo es un acertijo, una broma, un cuento o una narración surrealista que lo dice todo aun cuando parece no decir nada. A diferencia de sus primos pumas, los Danzantes de los Enigmas disfrutan de la compañía de los lobos, especialmente de los Uktena, con quienes comparten antiquísimos vínculos. Más mágicos que belicosos, estos felinos también disfrutan de la tecnología… especialmente una vez que la han alterado un poco. Se supone que también se metamorfosean en otras especies, adoptando muchas formas distintas para poder entender mejor el mundo.

Sokto	Crinos	Chatro	Felino
Fue: +0	Fue: +1	Fue: +1	Fue: +0
Des: +2	Des: +3	Des: +4	Des: +4
Res: +0	Res: +1	Res: +1	Res: +0
Man: +0	Man: –2	Man: –2	Man: –2
Apa: +1	Apa: 0	Apa: 0	

Rabia inicial: 2

Fuerza de Voluntad inicial: 5

• Los **Simba**, "Señores de la Luz Solar", tienen una herencia leonina que se manifiesta como poder, sociabilidad y arrogancia. Supuestamente, una vez gobernaron a las Nueve Tribus por derecho divino… e incluso ahora muchos se consideran a sí mismos las estrellas más brillantes de la habitación. Engendrados a partir de los más bravos y poderosos, estos Bastet han acabado diezmados tras guerras interminables. Humanos, hombres-hiena, Fomori y casi cualquiera lo bastante estúpido como para enfrentarse cara a cara contra un león, todos han sido presas de los Simba y, por lo general, han matado a los Simba a su vez. En la actualidad, la Tribu está en clara decadencia… Aunque ningún Señor del Sol lo admitiría jamás.

Sokto	Crinos	Chatro	Felino
Fue: +2	Fue: +4	Fue: +4	Fue: +3
Des: +1	Des: +2	Des: +2	Des: +3
Res: +2	Res: +3	Res: +3	Res: +2
Man: –1	Man: –2	Man: –2	Man: –1
Apa: +1	Apa: 0	Apa: 0	

Rabia inicial: 5

Fuerza de Voluntad inicial: 2

• Los veloces **Swara** son hombres guepardo con un gran secreto: al igual que los Garou (pero a diferencia de la mayoría de Bastet), caminan de lado con facilidad. Mientras que los Felinos suelen quedarse en el plano mortal, estos errabundos caminan entre espíritus, resolviendo enigmas de los mundos lejanos. Descienden casi por completo de los pueblos del África subsahariana y, de forma general, suelen evitar a la gente. Este "Pueblo de Plata" prefiere las Sendas de la Luna antes que las preocupaciones mundanas y dan poca importancia a los lujos o al hogar.

Sokto	Crinos	Chatro	Felino
Fue: +1	Fue: +2	Fue: +2	Fue: +1
Des: +2	Des: +4	Des: +4	Des: +4
Res: +1	Res: +3	Res: +3	Res: +2
Man: –1	Man: –3	Man: –3	Man: –3
Apa: +0	Apa: 0	Apa: 0	

Rabia inicial: 2

Fuerza de Voluntad inicial: 4

Rasgos Distintivos

Razas: Igual que los Garou, los Bastet tienen tres Razas: Homínido, Metis y Felino. Los de origen humano son de lejos los más comunes y los Metis, que son favorecidos por los gatos en lugar de evitados, pueden ser los segundos. Dada la decadencia global de los grandes felinos, la Raza Felino es escasa estos días, la mayoría nacen en cautividad en lugar de en la naturaleza. Como los hombres lobo, los Bastet manifiestan su Primer Cambio durante la pubertad y suelen ser tutorizados (aunque al final se les mande lejos) por Ancianos de entre los suyos.

Como ocurre con los Garou, la Raza del hombre gato determina su Gnosis, mientras que la Tribu del personaje determina su Rabia y Fuerza de Voluntad (ver más arriba). Los Bastet Homínidos comienzan con Gnosis 2, los Metis con Gnosis 4 y los Felinos con Gnosis 6.

Pryio: En lugar de Auspicio, cada hombre gato tiene tres "caras" diferentes: un rostro público (su Conducta), la personalidad que comparte con sus amigos más íntimos (su Naturaleza) y su *Pryio* (el oculto "rostro verdadero" que cada gato guarda para sí mismo). Normalmente, pero no siempre, el Pryio está inspirado por el momento del día en el que el Bastet experimentó su Primer Cambio y refleja la caprichosa naturaleza de los propios felinos. Los tres Pryios son *Día* (una personalidad amigable, sociable y cariñosa), *Ocaso* (una personalidad astuta, que es incluso más inquisitiva de lo habitual) y *Noche* (una personalidad engañosa, solitaria y, por lo general, *muy* peligrosa).

• Como los Garou, los Bastet se curan con rapidez, resisten enfermedades, se transforman y obtienen acciones adicionales mediante Rabia, son vulnerables a la plata, infligen daño agravado con sus garras y dientes, y usan su Gnosis para manifestar Dones espirituales y rituales. También comparten una lengua Bastet común que trasciende Formas o culturas humanas.

• Los Bastet son inusualmente perceptivos en todas sus Formas. Un hombre gato reduce la dificultad de todas sus tiradas relacionadas con Percepción en dos excepto cuando está en su Forma humana.

• Salvo los Swara, los Bastet no pueden caminar de lado a la Umbra con normalidad.

• Igual que sus primos lupinos, los Felinos tienen una Letanía y cinco Rangos de Renombre: Tekhmet, Aka, Tilau, Hani y Bon Bhat. Sus cualidades preferidas (Ingenio, Ferocidad y Honor) reflejan la graciosa naturaleza de los Felinos y el amor por los secretos de su Raza.

• En vez de la Tejedora, el Wyrm y el Kaos, los hombres gato hablan de Rahjah el Creador, cuyas ambiciones dieron forma al mundo; Cahlash el Descreador, quien otorga secretos pero también los destruye; y Nala la Primera Madre, la siempre danzante, amante de ambos. Tanto Rahjah como Cahlash son conocidos como "el Rey de los Gatos", un hecho que no agrada a los pocos Garou conocedores de ello.

Formas: Como sus primos lupinos, cada hombre gato tiene cinco Formas. Los modificadores específicos varían dependiendo de la Tribu y se pueden encontrar arriba. Las Formas no Homínido son:

Sokto: La Forma Sokto, una sorprendente persona gatuna, tiene pequeños bigotitos, miembros alargados, ojos rasgados, orejas puntiagudas, afilados colmillos y pequeñas pero letales garras. Unas y otros infligen la puntuación de Fuerza del personaje en daño letal. Sin importar su rareza, esta Forma puede ser bastante cautivadora y espeluznantemente hermosa.

Crinos: Esta terrible Forma de guerra parece un cruce entre un musculoso humano y un gran felino de la especie apropiada. Por lo general, más ligero que la Forma de guerra de los Garou (aunque los Khan y los Simba llegan a ser aún más *enormes* que los hombres lobo), un hombre gato en Forma Crinos parece vibrar con energía mística. Tales criaturas provocan el Delirio, aunque todos salvo los Balam, Khan y Simba lo hacen en menor grado que los lobos; en términos de juego, un personaje que se enfrente a un Bastet en Forma Crinos de una Tribu distinta a la de las "tres grandes" se considera que está un escalón por encima en la escala de Fuerza de Voluntad de lo que estaría si hubiera visto un Garou.

Chatro: La Forma Chatro, un cruce titánico entre el gran felino apropiado y un tigre dientes de sable, provoca el efecto completo del Delirio y añade dos dados adicionales al daño por mordisco de la Forma Crinos.

Felino: Esta Forma, igual que la Forma Lupus de los Garou, se parece a un espécimen grande, pero por lo demás normal, de la especie adecuada. Dado el poder de los tigres o pumas normales, esta forma sigue siendo impresionante… y más difícil de ocultar.

Dones de ejemplo: Los hombres gato disfrutan de una amplia variedad de Dones mágicos, la mayoría de los cuales giran en torno a la agilidad, la suerte, el carisma y la velocidad, y pueden replicarse con ciertos Dones Garou como Salto de Liebre o Garras como Cuchillas. Los Dones más poderosos de los Bastet canalizan el poder de los elementos o convierten a un hombre gato en una manifestación divina de la furia felina. Los Bubasti, Ceilican y Qualmi son conocidos por su hechicería y tienen una amplia variedad de Dones de Tribu específicos.

ESTEREOTIPOS

Roehuesos: Pequeños bastardos descuidados, pero pueden verlo *todo*.

Colmillos Plateados: Locos, malos y peligrosos de conocer… lo cual, por supuesto, los hace mucho más divertidos de lo que la mayoría de los sucios perros tienden a ser.

Corax: Ey, pajarito. ¿Tienes algo con lo que pagar por tu vida?

Mokolé: Es mejor dejar tranquilos ciertos secretos.



Corax



Los hombres cuervo prestan atención. Vigilan, escuchan e informan de aquello que saben a quienes lo necesitan. Desentrañan secretos, escuchan atentamente conversaciones que no deberían estar teniendo lugar y averiguan las debilidades y fortalezas de sus enemigos, amigos, conocidos y de cualquiera que ande cerca. *Qué* están aprendiendo no es tan importante como el hecho de que *están* aprendiendo.

Si no fuera por la Guerra de la Rabia, probablemente serían mensajeros entre los Fera, la red de información en la guerra contra el Wyrm. No guardan tanto rencor por la Guerra de la Rabia como otros Fera, pues ellos no sufrieron tanto a manos de los Garou. Para ser justos, no guardan rencor en general. Los Corax son demasiado curiosos, demasiado sociables y están demasiado interesados en todo lo que los rodea como para permanecer enfadados. Vuelan de un sitio a otro, por cada país y continente, buscando cada pedazo de información que puedan aprender. Los Corax *pueden* guardar secretos pero ése no es su fuerte. Son mejores descubriéndolos y luego propagándolos.

Razas: A diferencia del resto de Fera, que nazca un Corax no es cuestión de genética espiritual y probabilidad. Cuando un Corax quiere tener un hijo, busca una pareja compatible y realiza un ritual denominado Rito del Huevo Espiritual. Esto crea un huevo espiritual en la Umbra, vinculado al alma del niño, que eclosiona durante el Primer Cambio.

Los Corax pueden nacer tanto cuervos como humanos (Razas Córvido u Homínido, respectivamente). Los Córvidos experimentan el Primer Cambio en torno a los 8 o 10 meses de edad, pero luego adquieren la esperanza de vida de un humano normal. Sufren las mismas limitaciones de Habilidades que un Garou Lupus.

Los Corax Homínidos son humanos normales, aunque tienden a ser delgados y de rasgos que recuerdan a un pájaro. No pueden adquirir el Talento Afición Vuelo durante la creación de personaje a menos que gasten puntos gratuitos.

Auspicios: Los Corax no tienen Auspicios.

Rasgos:

• Todos los Corax comienzan con Rabia 1, Gnosis 6 y Fuerza de Voluntad 3.

• Todos los Corax comienzan con un punto gratuito en Subterfugio, Enigmas y Atletismo.

• Los Corax usan la Rabia de la misma forma que los Garou y son capaces de entrar en Frenesí.

• Los huesos de los Corax están huecos, lo cual los hace ligeros, pero frágiles. Disfrutan de un –1 a la dificultad de todas las tiradas de Atletismo, pero tienen un +2 a todas las dificultades de absorción.

• Los Corax son inmunes a la plata, pero sufren efectos análogos a los que ésta causa a los Garou, aunque provocados por el oro (están vinculados al Sol en lugar de a la Luna).

• Todos los Corax pueden beberse el ojo de una criatura muerta y ver el bien (ojo derecho) o el mal (ojo izquierdo) asociados con su muerte. Esto requiere una tirada de Percepción + Empatía (dificultad 7).

Formas: Los Corax pueden asumir tres Formas diferentes. La Forma Homínido es un ser humano normal. Las otras dos son:

Crinos: La Forma Crinos de un hombre cuervo es, de hecho, un extraño pájaro. Es bípedo pero tiene alas, plumas, pico y retorcidas garras. Puede volar, camina de forma extraña y se emplea principalmente para el combate. En esta Forma, el Corax puede efectuar un ataque de garrazo que inflige daño agravado. **Modificadores:** Fue +1, Des +1, Res +1, Man –2, Apa 0, Per +3.

Córvido: La Forma animal de un Corax es un gran cuervo cuya envergadura suele estar en torno a un metro veinte centímetros (cuatro pies). Los Corax usan esta Forma para espiar y escapar, pero son capaces de algunos ataques limitados (normalmente a los ojos). **Modificadores:** Fue –1, Des +1, Man –3, Per +3.

Dones de ejemplo: Los Dones de los Corax se centran en el vuelo, ocultar información y la movilidad. Los Dones Ragabash y de los Caminantes Silenciosos son buenas fuentes para emularlos.

ESTEREOTIPOS

Caminantes Silenciosos: La miseria hace extraños compañeros de cama. ¡No, no estoy diciendo que me lo haya montado con uno! Sólo que el camino es solitario y es bonito tener compañía.

Camada de Fenris: Estos tíos son nuestros estúpidos hermanos mayores. Sí, estamos abochornados por todo el tema de la "pureza racial", pero el hecho es que siempre han hecho lo correcto por nosotros, así que vigila sus espaldas.

Bastet: Tenemos el hábito de aprender secretos. Ellos se dedican a custodiarlos. Puedes adivinar cómo suele terminar la cosa.

Gurahl: ¿No han sufrido ya lo suficiente? Bueno, pues no, no lo han hecho. Todos nosotros vamos a sufrir algo *realmente* terrible a menos que movamos el culo y comencemos a hacer nuestro trabajo. Y eso también va por ti, Peludito.



Cuando un Garou comienza a hablar sobre la Guerra de la Rabia, inevitablemente alguien saca el tema de los Gurahl. Los hombres oso fueron, de acuerdo con la mayoría de las historias sobre el tema, los primeros objetivos de los hombres lobo. Por qué fueron puestos en el punto de mira es motivo de discusión, y por supuesto es probable que no se debiera a un único suceso. Sea como fuere, la pregunta es irrelevante a día de hoy; los hombres oso aún viven, pero sólo de milagro. Sus habilidades como sanadores de Gaia son muy necesarias y no son los suficientes para hacer todo el trabajo.

Los Gurahl sobrevivieron a la Guerra de la Rabia retirándose a la Umbra para hibernar. Despertaron cuando los europeos llegaron al Nuevo Mundo, llevando la muerte a los nativos (deliberadamente o no), pero con su Parentela reducida tras siglos de ausencia, no fueron capaces de hacer mucho más para contener la marea.

Al menos estaban despiertos de nuevo y fueron capaces de recuperarse. A día de hoy, aún tratan de compensar esta escasez, de engendrar y entrenar a suficientes Gurahl para marcar la diferencia en la Batalla Final. Por supuesto, esto sería más fácil si no tuvieran que preocuparse de que los Garou los fueran a asesinar de nuevo, pero no pueden estar seguros de eso.

Razas: Los Gurahl tienen dos Razas: Homínido y Ursino. Escogen a sus parejas con cuidado usando rituales y siguiendo los consejos de los espíritus (y de otros de su Gurahl), así que no existen los Gurahl Metis. Los Gurahl Homínidos son más raros que los Ursinos, ya que la Parentela Gurahl prácticamente se extinguió tras la Guerra de la Rabia. Los hombres oso Ursinos nacen con frecuencia en parques nacionales, zoos y, por supuesto, la naturaleza. Los Gurahl Homínidos comienzan con Rabia 3 y Gnosis 4; los Ursinos con Rabia 4 y Gnosis 5.

Auspicios: Los Gurahl tienen cinco Auspicios que se corresponden *grosso modo* con los de los Garou, pero todo hombre oso pasa por cada Auspicio durante el transcurso de su vida. Durante cada fase, el Gurahl puede aprender los Dones específicos de ese Auspicio, lo que de hecho significa que un Gurahl Anciano posee una amplia variedad de habilidades místicas. Desde el Primer Cambio hasta que el personaje experimenta su primera batalla real sin ayuda es un *Arcas* (Luna nueva). Desde ese momento hasta que se asienta un poco (normalmente cuando se empareja o reclama para sí un territorio) es un *Uzmati* (Luna Llena). La siguiente fase sirve para recordar y aprender

conocimientos e historia, la fase *Kojubat* (Luna gibosa), al que sigue un período de reflexión e introspección. Durante este *Kieh* (cuarto de Luna), el Gurahl aprende Ritos y expande su conocimiento de los Dones. Por último, el Gurahl se convierte en un Anciano, un *Rishi* (media Luna). En este estadio, otros hombres oso buscan su guía y sabiduría.

Rasgos:

• Los Gurahl utilizan Gnosis de la misma forma que los Garou.

• Sin embargo, los hombres oso usan la Rabia de forma diferente. Un Gurahl usa Rabia para potenciar su Fuerza o Resistencia, o para obtener niveles adicionales de Salud. Un punto de Rabia incrementa la Fuerza del personaje al doble de su valor normal (en Forma Homínido). El personaje también puede aumentar su Resistencia hasta el doble de su valor en la Forma actual del personaje gastando Rabia a razón de un punto por punto. Por último, el personaje puede obtener niveles de Salud a razón de uno por uno, pero esto no cura las heridas existentes.

• Los Gurahl sólo entran en Frenesí si el jugador obtiene cinco éxitos en una tirada de Rabia (dificultad 8).

• **Letargo estacional:** Aunque los Gurahl no necesitan hibernar cada invierno, se vuelven más letárgicos durante esos meses. Esto se manifiesta en pequeños detalles, como llegar tarde de forma habitual. Los Gurahl restan dos a su puntuación de Iniciativa durante el invierno.

• **Olfato agudo:** En todas las Formas salvo la Homínido, el sentido del olfato de un Gurahl está altamente desarrollado. Las tiradas de Percepción relacionadas con olores se llevan a cabo con un –2 de dificultad (excepto cuando el Gurahl está en Forma Homínido). Esta agudeza sensorial permite al Gurahl identificar individuos por su perfume o su olor corporal natural y olisquear la contaminación o las toxinas en la comida o el agua, así como otras tareas que impliquen el olfato.

• **Vista pobre:** En Forma Homínido, un Gurahl tiene una vista normal (aunque puede variar de un individuo a otro); en cualquier otra Forma, los hombres oso tienen una vista relativamente mala. No están ciegos, pero tienden a no depender principalmente de su vista ni a percatarse de pistas visuales tan rápidamente como otras Razas. Las tiradas de Percepción basadas sólo en la vista se hacen a un +2 de dificultad a menos que el Gurahl esté en Forma Homínido.

• **Voluntad adamantina:** Los Gurahl obtienen un éxito automático en cualquier tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad relacionada con su necesidad de proteger y defender. Los intentos de las criaturas sobrenaturales de afectar la mente o la voluntad, o de poseer el cuerpo de un Gurahl, se hacen a una dificultad de +2.

• Los Gurahl comienzan el juego con Fuerza de Voluntad 6.

Formas: Los hombres oso asumen cinco Formas muy similares a las de los Garou. La Forma Homínido es un humano normal; los hombres oso tienden a ser lentos, meditabundos y grandes. Las otras Formas son:

Arthren: La Forma "casi humana" de los Gurahl se asemeja al estereotípico hombre salvaje de las montañas. Los Gurahl Arthren ganan tanto altura como peso, aproximándose al extremo humano de ambos. Sus voces suelen ser guturales y ásperas, pero pueden hablar de forma normal. **Modificadores:** Fue +3, Res +3, Man –2, Apa –2.

Crinos: La Forma de "combate" de los Gurahl inspira pesadillas en los humanos. Alcanzando entre tres y cinco metros (entre 10 y 16 pies) de altura, los Gurahl Crinos pueden pesar hasta una tonelada. Su cara se vuelve osuna y unas garras no retráctiles de 23 centímetros (9 pulgadas) se extienden en sus zarpas delanteras y traseras. El pelaje del Gurahl adquiere una textura más densa, proporcionándole una armadura natural para absorber el daño. Estos Gurahl sólo pueden hablar en ásperos monosílabos. Esta Forma provoca Delirio completo. **Modificadores:** Fue +5, Des –1, Res +5, Man –3, Apa 0.

Bjornen: La Forma de "casi oso" recuerda a las imágenes de osos cavernarios prehistóricos. Más altos y grandes que los osos actuales, tienen largas garras y afilados colmillos. En esta Forma, el Gurahl revierte a un "pensamiento" instintivo y pierde por completo la habilidad de conversar con lenguaje humano. Esta Forma provoca Delirio completo. **Modificadores:** Fue +4, Des –2, Res +4, Man –3.

Ursus: Los Gurahl en Forma Ursus no son diferentes en apariencia a osos normales. Los Gurahl Homínidos suelen tomar la Forma Ursus de su Tribu. Cuando están en esta Forma, los Gurahl tienden a pensar como los osos a los que se asemejan. **Modificadores:** Fue +3, Res +3, Man –3.

Dones de ejemplo: Los Dones de los hombres oso se centran en la curación, aliviar el sufrimiento y mitigar el dolor. Sus Dones de Auspicio son similares a los de los Garou del Auspicio apropiado.

ESTEREOTIPOS

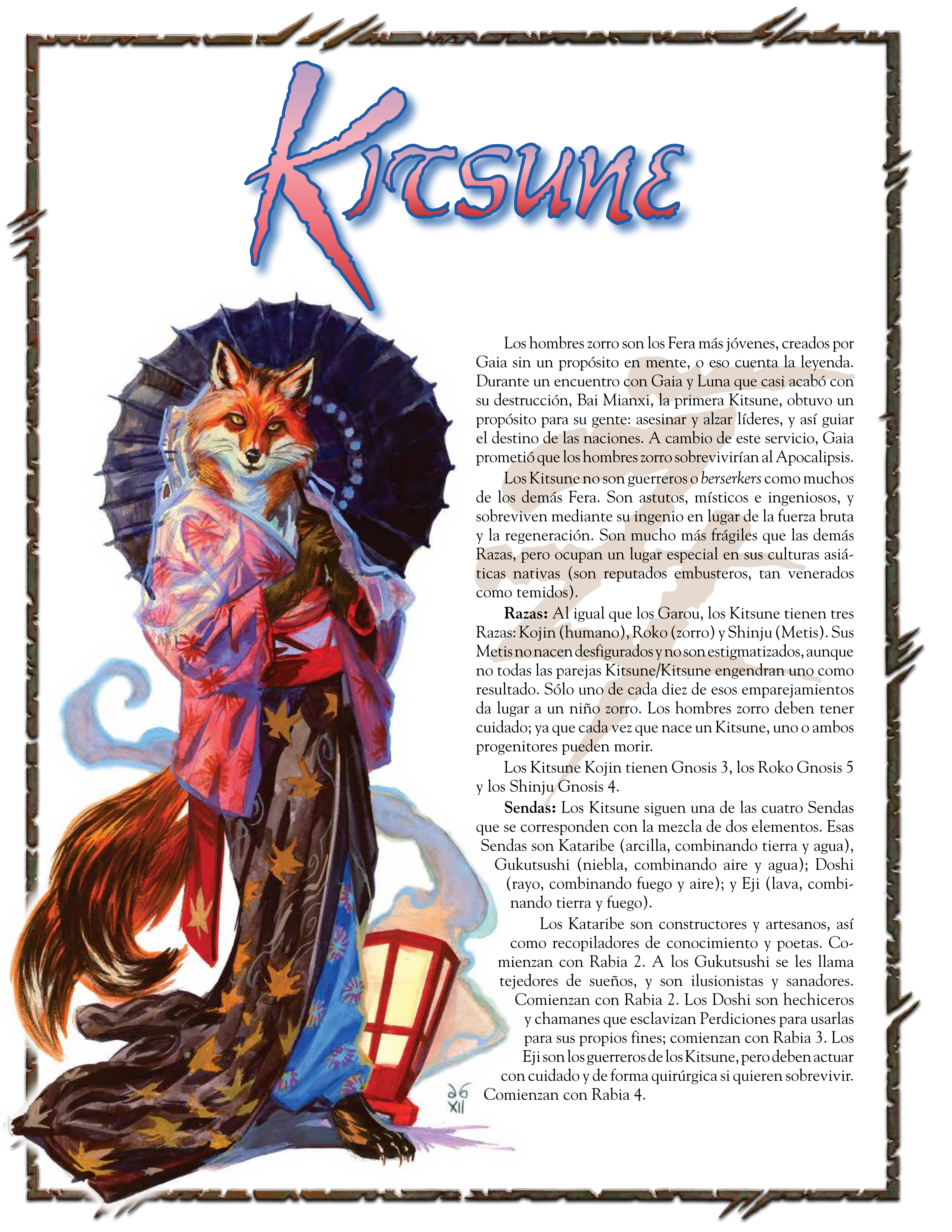
Camada de Fenris: ¿Os *atrevéis* a llamaros a vosotros mismos "*berserkers*"? Nosotros enseñamos a vuestra gente a vestir la piel del oso. Deberíais avergonzaros.

Hijos de Gaia: Es demasiado tarde para perdonar. Podemos dejar nuestro pasado a un lado hasta que hayamos ganado la Guerra, pero nunca volveré a confiar en ti o en ningún hombre lobo. Lo siento.

Nuwisha: Déjame tranquilo. Ya no es divertido.

Mokolé: Si hubieseis estado ahí para ayudarnos, nos habría ido mejor a ambos. Pero entiendo por qué no estuvisteis.

Kitsune



Los hombres zorro son los Fera más jóvenes, creados por Gaia sin un propósito en mente, o eso cuenta la leyenda. Durante un encuentro con Gaia y Luna que casi acabó con su destrucción, Bai Mianxi, la primera Kitsune, obtuvo un propósito para su gente: asesinar y alzar líderes, y así guiar el destino de las naciones. A cambio de este servicio, Gaia prometió que los hombres zorro sobrevivirían al Apocalipsis.

Los Kitsune no son guerreros o *berserkers* como muchos de los demás Fera. Son astutos, místicos e ingeniosos, y sobreviven mediante su ingenio en lugar de la fuerza bruta y la regeneración. Son mucho más frágiles que las demás Razas, pero ocupan un lugar especial en sus culturas asiáticas nativas (son reputados embusteros, tan venerados como temidos).

Razas: Al igual que los Garou, los Kitsune tienen tres Razas: Kojin (humano), Roko (zorro) y Shinju (Metis). Sus Metis no nacen desfigurados y no son estigmatizados, aunque no todas las parejas Kitsune/Kitsune engendran uno como resultado. Sólo uno de cada diez de esos emparejamientos da lugar a un niño zorro. Los hombres zorro deben tener cuidado; ya que cada vez que nace un Kitsune, uno o ambos progenitores pueden morir.

Los Kitsune Kojin tienen Gnosis 3, los Roko Gnosis 5 y los Shinju Gnosis 4.

Sendas: Los Kitsune siguen una de las cuatro Sendas que se corresponden con la mezcla de dos elementos. Esas Sendas son Kataribe (arcilla, combinando tierra y agua), Gukutsushi (niebla, combinando aire y agua); Doshi (rayo, combinando fuego y aire); y Eji (lava, combinando tierra y fuego).

Los Kataribe son constructores y artesanos, así como recopiladores de conocimiento y poetas. Comienzan con Rabia 2. A los Gukutsushi se les llama tejedores de sueños, y son ilusionistas y sanadores. Comienzan con Rabia 2. Los Doshi son hechiceros y chamanes que esclavizan Perdiciones para usarlas para sus propios fines; comienzan con Rabia 3. Los Eji son los guerreros de los Kitsune, pero deben actuar con cuidado y de forma quirúrgica si quieren sobrevivir. Comienzan con Rabia 4.

Rasgos:

• Los Kitsune usan Rabia y Gnosis de la misma forma que los Garou, salvo porque no pueden entrar en Frenesí Berserker. Sólo son susceptibles, oportunamente, al Frenesí del Zorro.

• Todos los Kitsune comienzan con Fuerza de Voluntad 5.

• Los Kitsune no se regeneran. Sin embargo, pueden absorber daño agravado en todas sus Formas.

• Los Kitsune pueden absorber el daño por plata y sufren daño letal de las armas hechas con ese metal.

• Cada vez que un Kitsune alcanza un nuevo Rango, obtiene otra cola y se dobla su esperanza de vida.

• Los Kitsune pueden aprender Dones de cualquier Fera. Tienen acceso a una gran diversidad de magias.

• Los Kitsune obtienen un punto gratuito de Destreza durante la creación de personaje, y no pueden fracasar en las tiradas de esquivar (aunque pueden fallarlas).

Formas: Los Kitsune asumen cinco Formas, semejantes en aspecto a las de los Garou, pero muy diferentes en función. En todas las Formas, salvo la humana, la dificultad de las tiradas de Percepción relacionadas con el oído se reduce en dos.

Hitogata: Un ser humano normal, siempre de origen asiático y generalmente ágil y travieso.

Sambuhenge: Muy similar a la Forma humana, este análogo del Glabro no es más alto que la Forma Hitogata y sólo ligeramente más pesado. Posee bigotes, una cola y rasgos zorrunos. **Modificadores:** Des +1, Res +1, Man –1.

Koto: La Forma "Crinos" de los Kitsune, sólo unos centímetros más alta que la Forma Hitogata, está en comparación mal preparada para el combate. Los dientes de un Koto infligen daño agravado, pero los Kitsune tienden a usar esta Forma para el cortejo. No provoca Delirio. **Modificadores:** Fue +1, Des +2, Res +2, Man –1, Per +1.

Juko: Esta Forma es la de un zorro del tamaño de un lobo. Es capaz de caminar sobre sus patas traseras y su boca es lo suficientemente hábil como para esgrimir armas. **Modificadores:** Des +3, Res +3, Man –2, Per +1.

Kyubi: Un zorro rojo (o muy raramente gris) normal y corriente. **Modificadores:** Des +4, Res +2, Man –1, Per +2.

Dones de ejemplo: Los Kitsune, tal y como ya se ha mencionado, pueden aprender Dones de cualquier Raza Cambiante. Además, tienen sus propios trucos mágicos, lo cual abarca desde hablar con fantasmas hasta saltar distancias prodigiosas o invocar rayos.

ESTEREOTIPOS

Contemplaestrellas: Venid a casa hermanos.

Moradores del Cristal: Vienen aquí y caminan entre nuestra gente, en nuestras ciudades. No nos importa. Son buenas cortinas de humo.

Nezumi (Ratkin): Realizan una función necesaria y portan con gracia el hedor que les reporta. El suyo es un buen ejemplo.

Tengu (Corax): Ni siquiera los Garou necesitan que les digan que hay que tratar bien a los cuervos. Son, quizás, los más valiosos de todos los *Shen* (Fera).





Los Mokolé son la memoria de Gaia, los monstruos del pasado primordial. Sus formas animales son caimanes, cocodrilos, dragones de Komodo y monstruos de Gila, pero sus Formas de guerra son lagartos monstruosos (una amalgama de criaturas que se extinguieron hace millones de años). Los Mokolé recuerdan a los dinosaurios y custodian las historias y el conocimiento de los Reyes Lagarto hasta que llegue el Fin de los Tiempos.

Una vez que la civilización humana caiga (y caerá, ya que es una mera anomalía tal y como los Mokolé entienden el tiempo), los grandes reyes se alzarán de las tierras baldías y gobernarán una vez más. Los hombres lagarto no *quieren*, necesariamente, que ocurra el Apocalipsis, pero están más que preparados para lo que vendrá tras la Batalla Final.

Los Mokolé se juntan en nidadas y se reúnen en Cenagales, por lo general en zonas donde humanos y reptiles pueden coexistir. No buscan la compañía de otros Fera (a los que ellos llaman Bête), pero algunos de los más jóvenes hombres saurio están dispuestos a hablar con ellos de forma pacífica. No así los Mokolé más viejos; ellos recuerdan la Guerra de la Rabia y para ellos bien podría haber sido ayer.

Razas: Los Mokolé sólo tienen dos Razas: Homínido y Suchid. Los Mokolé Homínidos pueden provenir de África, Asia, Australia o cualquier otra tierra con grandes reptiles. Comienzan con Gnosis 2. Los Mokolé Suchid nacen como miembros de alguna de las diversas especies de reptiles. La forma reptil de un Mokolé se denomina *Varna*, y este Varna determina la Rabia (ver Rasgos, más adelante). Un Mokolé Suchid comienza con Gnosis 4.

Auspicios: Los Mokolé están vinculados con el Sol en lugar de con la Luna y los rigen siete Auspicios solares. Los *Sol Naciente* (Rampante) son soldados, cazadores y exploradores (comienzan con Fuerza de Voluntad 3); los *Sol de Mediodía* (Sin Sombra) son fuerzas de la ley, jueces o centinelas (comienzan con Fuerza de Voluntad 5); los *Sol Poniente* (Vigilante) son guardias, enfermeros, sanadores y cuidadores (comienzan con Fuerza de Voluntad 3); los *Sol Velado* (Oculto) son místicos, buscadores y chamanes (comienzan con Fuerza de Voluntad 4); los *Sol de Medianoche* (Resplandeciente) son poetas artistas, bufones y maestros de los enigmas (comienzan con Fuerza

CARACTERÍSTICAS ARCHID

Las siguientes características son adecuadas para la Forma Archid de los Mokolé:

• **Agallas:** Completamente anfibio.

• **Aletas:** Se dobla la velocidad de nado.

• **Andar erguido:** Libera las extremidades delanteras al andar.

• **Anillos constrictores:** +3 dados en los intentos para inmovilizar a un objetivo.

• **Armadura:** +2 de absorción.

• **Cambio de color:** +1 de dificultad para descubrir a un Mokolé escondido.

• **Cola afilada:** Gana la maniobra latigazo con la cola (Fuerza +2 de daño agravado, dificultad 7).

• **Cresta real:** +2 en todas las tiradas Sociales relacionadas con Nagah o Mokolé.

• **Cuerno:** Gana la maniobra cornada(Fuerza +2 de daño agravado, dificultad 7).

• **Dientes largos:** El daño por mordisco se incrementa a Fuerza +3.

• **Garras terribles:** El daño de las garras se incrementa hasta Fuerza + 3.

• **Gran tamaño:** Resistencia +1, +2 de daño en los intentos de golpear con el cuerpo o de aplastar.

• **Manos prensiles:** Destreza manual normal en la Forma Archid.

• **Pies palmeados:** Se puede nadar a un 150% de velocidad y caminar sin problema sobre barro blando. El resto de las tiradas de Destreza sobre tierra seca se realizan a +1 de dificultad debido a las membranas interdigitales.

• **Sacos de veneno:** Puede inyectar veneno una vez al día con un ataque de mordisco con éxito; la víctima debe absorber cuatro dados adicionales de daño por veneno.

de Voluntad 4); los *Sol Decorado* (Recolector) son casamenteros, coordinadores y organizadores (comienzan con Fuerza de Voluntad 5); los *Sol Eclipsado* (Coronado) son los más infrecuentes de todos los Mokolé y son los sumos sacerdotes de toda la Raza (comienzan con Fuerza de Voluntad 5).

Rasgos:

• Los Mokolé se regeneran de la misma forma que los Garou.

• Los Mokolé sufren los mismos efectos a causa del oro *y también* de la plata que los padecidos por los hombres lobo a causa de ésta.

• Los Mokolé no pueden caminar de lado sin Dones especiales.

• Los Mokolé usan Rabia y Gnosis de la misma forma que los Garou.

Formas: Los Mokolé adoptan tres Formas. La Forma Homínido es la de un humano normal. Las otras dos son un poco más complejas que las de los demás Fera.

Archid: La "Forma de guerra" de los Mokolé es única para cada personaje. En las pesadillas que anteceden al Primer Cambio, cada Mokolé sueña con su Forma Archid mediante recuerdos del pasado ancestral. El jugador escoge un número de Rasgos de Forma Archid igual a la Gnosis de su personaje (tras gastar en ella la cantidad de puntos gratuitos que desee). Estos Rasgos se enumeran en el recuadro. Los modificadores para esta Forma son los modificadores "básicos", antes de aplicar ninguno de estos Rasgos. Esta Forma induce Delirio completo y puede realizar ataques de mordisco y garrazo que causan daño agravado. **Modificadores:** Fue +4, Des –1, Res +4, Man –3, Apa 0.

Suchid: Un personaje Mokolé en Forma Suchid varía en base a su Varna (especie reptil).

Aligátor americano/cocodrilo americano: Fue +2, Des –1, Res +3, Man –2, Rabia 4.

Nota: Se divide a la mitad la velocidad en carrera; la velocidad a nado es igual a la velocidad en tierra de la Forma Homínido.

Cocodrilo de las marismas: Fue +1, Des +0, Res +2, Man –3, Rabia 3.

Cocodrilo del Nilo/de agua salada: Fue +3, Des –2, Res +3, Man –4, Rabia 2.

Gavial/Caimán: Fue +1, Des –1, Res +3, Man –4, Rabia 4.

Monstruo de Gila: Fue –1, Des +0, Res +1, Man –3, Rabia 5.

Nota: La velocidad en carrera es la mitad de la humana, no puede nadar. El mordisco inflige un daño de Fuerza –1.

Varano: Fue +0, Des +0, Res +2, Man –4, Rabia 5.

Nota: La velocidad en carrera es la misma que la de la Forma Homínido; puede esprintar; puede nadar de forma limitada.

Dones de ejemplo: Los Dones de los Mokolé están relacionados con la luz solar, la vista, la memoria y hacer el mejor uso posible de sus Formas reptiles. Los Dones de los Auspicios pueden extraerse de las siguientes listas: Sol Naciente (Ahroun, Camada de Fenris); Sol de Mediodía (Hijos de Gaia, Philodox); Sol Poniente (Ahroun, Señores de la Sombra); Sol de Medianoche (Ragabash, Galliard); Sol Velado (Theurge, Metis); Sol Decorado (Homínido, Caminantes Silenciosos); Sol Eclipsado (Colmillos Plateados, Galliard).

ESTEREOTIPOS

Colmillos Plateados: Rey, tu reinado ha sido ciertamente breve y has causado tanto daño…

Hijos de Gaia: Tus palabras de paz llegan… demasiado tarde.

Ratkin: Recordamos cuando salisteis a rastras de debajo de los cadáveres de los Reyes Lagarto. Tratamos de perdonaros cada día.

Ananasi: Nos engañasteis. Los otros han olvidado, pero nosotros no. Recordad esto: Os habríamos ayudado si lo hubierais *pedido*.



Los hombres serpiente, en lo que respecta a lo que saben los demás Fera, son bailarines. Las escasas leyendas que los mencionan hablan de los Nagah meciéndose adelante y atrás, realizando algún siniestro ritual con sus sinuosos cuerpos. Los demás Fera los aniquilaron durante la Guerra de la Rabia y ahora los Garou se preguntan qué podría faltarle al mundo debido a la ausencia de los Nagah.

Por supuesto, los Nagah no están muertos, simplemente se deslizaron a la Umbra y esperaron a que terminara la Guerra. Realizan la misma función que siempre han llevado a cabo: matan a aquéllos que deben morir, y actúan como jueces y ejecutores en nombre de Gaia.

Los Nagah viajan en grupos de dos o tres, escogiendo a sus objetivos y ejecutándolos con cuidado. A veces, su trabajo los hace entrar en conflicto con los Garou u otros Fera, pero tienen siglos de práctica en mantenerse ocultos. ¿Quién sabe lo que podrían hacer los Garou si descubrieran que los Nagah aún están vivos y que, a veces, los hombres serpiente sienten que un hombre lobo debe morir?

Razas: Los Nagah tienen tres Razas: Balaram (humano), Ahi (Metis) y Vasuki (serpiente). A diferencia de muchos Fera, una Nagah sabe en el momento de la concepción si el embarazo resultará en un nuevo hombre serpiente. También puede escoger dar a luz a un niño humano o a una nidada de serpientes, sin importar la especie del padre.

Los Nagah Ahi no son deformes y, de hecho, son apreciados por los Nagah. Deben ser llevados al mundo físico una vez cada tres meses durante su primera infancia, para que no se conviertan en espíritus. Comienzan con Gnosis 3.

Los Nagah Balaram comienzan con Gnosis 1 y los Vasuki con Gnosis 5.

Auspicios: Los Auspicios de los Nagah se basan en las estaciones en las que hayan nacido. Los Nagah Kamakshi (primavera) son sanadores, motivadores y líderes (Rabia 3); los Kartikeya (verano) son guerreros fanáticos sedientos de sangre (Rabia 5); los Kamsa (otoño) son lógicos e introspectivos, y disfrutan del desafío mental de urdir un asesinato o resolver un problema (Rabia 3); los Nagah Kali (invierno) son despiadados y resueltos en todo lo que hacen. Son directos y fríamente eficientes, y evitan los planes complejos en favor de un rápido mordisco en la oscuridad (Rabia 4).

Rasgos:

• La Rabia de todos los Nagah depende de su Auspicio, mientras su Gnosis depende de su Raza. Un Nagah recupera un punto de Rabia por cada hora que pase bajo el agua o parcialmente sumergido. Sin embargo, su naturaleza de sangre fría impide que desarrollen los extremos de furia de los Garou. Cuando se incrementa la Rabia de un Nagah, el coste de puntos gratuitos (2 por punto) y el coste de puntos de Experiencia (puntuación actual x2) es el doble que para los Garou.

• Los Nagah son parcialmente anfibios y son capaces de aguantar la respiración el doble de lo que normalmente pueden los hombres



lobo. En su Forma Kali Dahaka (ver más adelante), pueden respirar agua tan fácilmente como aire.

• Los Nagah no tienen un fácil acceso a la Umbra. Un Nagah sólo puede caminar de lado en presencia inmediata de un Ananta (madriguera umbral) al que esté consagrado. No obstante, si un Nagah porta el Ananta "en su interior", puede tratar de caminar de lado en cualquier lugar, conduciendo a sus otros compañeros de nido a través de la Celosía junto con él.

• Los Nagah no tienen Tótems de manada como los Garou, pero los hombres serpiente que se consagran al mismo nido comparten un vínculo espiritual (a discreción del Narrador, esto puede permitirles adquirir variantes de las maniobras de manada). Un Nagah puede llevar a otros de su clase a la Umbra si pertenecen al mismo nido.

• En todas sus Formas, un Nagah tiene una vista y una percepción del color decentes. Cuando cambia de la Forma Balaram a la Vasuki, los sentidos del gusto y del olfato de la criatura se vuelven más agudos. Por cada Forma alejada de la Balaram, obtiene un –1 de dificultad acumulativa a las tiradas de Percepción basadas en estos sentidos (hasta una dificultad mínima de 3). En la Forma Kali Dahaka, el cambiaformas obtiene los beneficios del Don Lupus Olor de la Vista.

Por desgracia, la especie también tiene una pobre audición en ciertas Formas. En la Forma Kali Dahaka, la criatura gana un +3 de dificultad en las tiradas de Percepción relacionadas con el oído. En la Vasuki, el Nagah es sordo a todos los sonidos transportados por el aire: dado que depende de las vibraciones transmitidas por objetos sólidos, necesita tocar para poder "oír" realmente algo.

• En cualquier Forma salvo la Balaram un Nagah puede inyectar a una víctima un poderoso veneno sobrenatural. Tiene suficientes "dosis" para tres ataques venenosos; tras usar el último, debe esperar 24 horas antes de recuperar las tres dosis.

Los Nagah sólo pueden inyectar este veneno después de haber infligido al menos un nivel de Salud de daño con su mordisco (tras la tirada de absorción de la víctima). Las víctimas envenenadas sufren siete niveles de Salud de daño letal; este daño se absorbe por separado. Este veneno no afecta a espíritus (ni siquiera si están materializados) ni a otros Nagah.

En la Forma Azhi Dahaka, los Nagah pueden intentar escupir este veneno a la cara de un objetivo, cegándolo (un Nagah con el Mérito de 2 puntos Cobra Escupidora también puede hacer esto en las Formas Vasuki y Kali Dahaka). Este ataque usa el equivalente a dos dosis de veneno. Tira Destreza + Atletismo a dificultad 7 (dificultad 9 cuando tengas por objetivo los ojos). Si el ataque acierta, el veneno aún inflige siete niveles de Salud de daño (absorbible), pero el daño se retrasa un turno. Si se lava el veneno antes de eso (por ejemplo, con agua creada con el Don Metis Crear Elemento), el veneno no tiene efecto. Si al ataque acierta en los ojos, la víctima queda cegada de forma inmediata durante un número de turnos igual a (10 menos su Resistencia; con un mínimo de 3 turnos).

• Todos los Nagah comienzan con Fuerza de Voluntad 4.

Formas: Los Nagah pueden asumir cinco Formas distintas. Su Forma Balaram es la de un ser humano normal. Muchos son descendientes de hindúes o asiáticos, pero la Raza está lo bastante extendida como para que todas las razas estén representadas.

Silkaram: En esta Forma de "hombre-sierpe", sólo ligeramente más pesada que la Forma Balaram, el Nagah carece de pelo y está algo encorvado, tiene ojos rasgados y pies palmeados. En los dedos de las manos crecen pequeñas garras que puede usar para atacar (Fuerza, daño letal). **Modificadores:** Fue +2, Res +2, Apa –2, Man –2.

Azhi Dahaka: Este horror, la Forma de batalla de los Nagah, es una inmensa serpiente con dos fuertes brazos terminados en retorcidas garras (Fuerza +1, daño agravado). En esta Forma, la cabeza del Nagah es serpentina y posee la capucha de la cobra, y la cola es lo bastante voluminosa como para soportar el cuerpo de la criatura dejando libres 6 metros (20 pies) de cola. **Modificadores:** Fue +3, Des +2, Res +3, Apa 0, Man –3.

Kali Dahaka: Esta Forma es una inmensa serpiente de unos 9 metros (30 pies) de largo que se parece a la serpiente de la que el Nagah toma su Forma Vasuki. **Modificadores:** Fue +2, Des +2, Res +2, Apa 0, Man –3.

Vasuki: Un ejemplar normal, si bien grande, de la especie de serpiente característica del personaje. Aunque los Nagah descienden de las cobras, se han extendido por todo el mundo y han procreado con serpientes de todos los continentes. Por tanto, pueden ser serpientes de cascabel, mambas, mocasines de agua, cobras o víboras. **Modificadores:** Fue –1, Des +2, Res +1, Man 0.

Dones de ejemplo: Los Dones de los Nagah se centran en el sigilo, el asesinato, los elementos y dar el mejor uso posible a sus formas serpentinas. Los Dones de Raza son más o menos análogos a los Dones de Raza Garou. Los Dones Kamakshi pueden extraerse de las listas Theurge o de los Hijos de Gaia; los Kartikeya de las de los Philodox o Ragabash; los Kamsa de las de los Señores de la Sombra o los Moradores del Cristal; y los Kali de cualquier lista de Dones que incluya Dones de combate o de detección (o explotación) de debilidades.

ESTEREOTIPOS

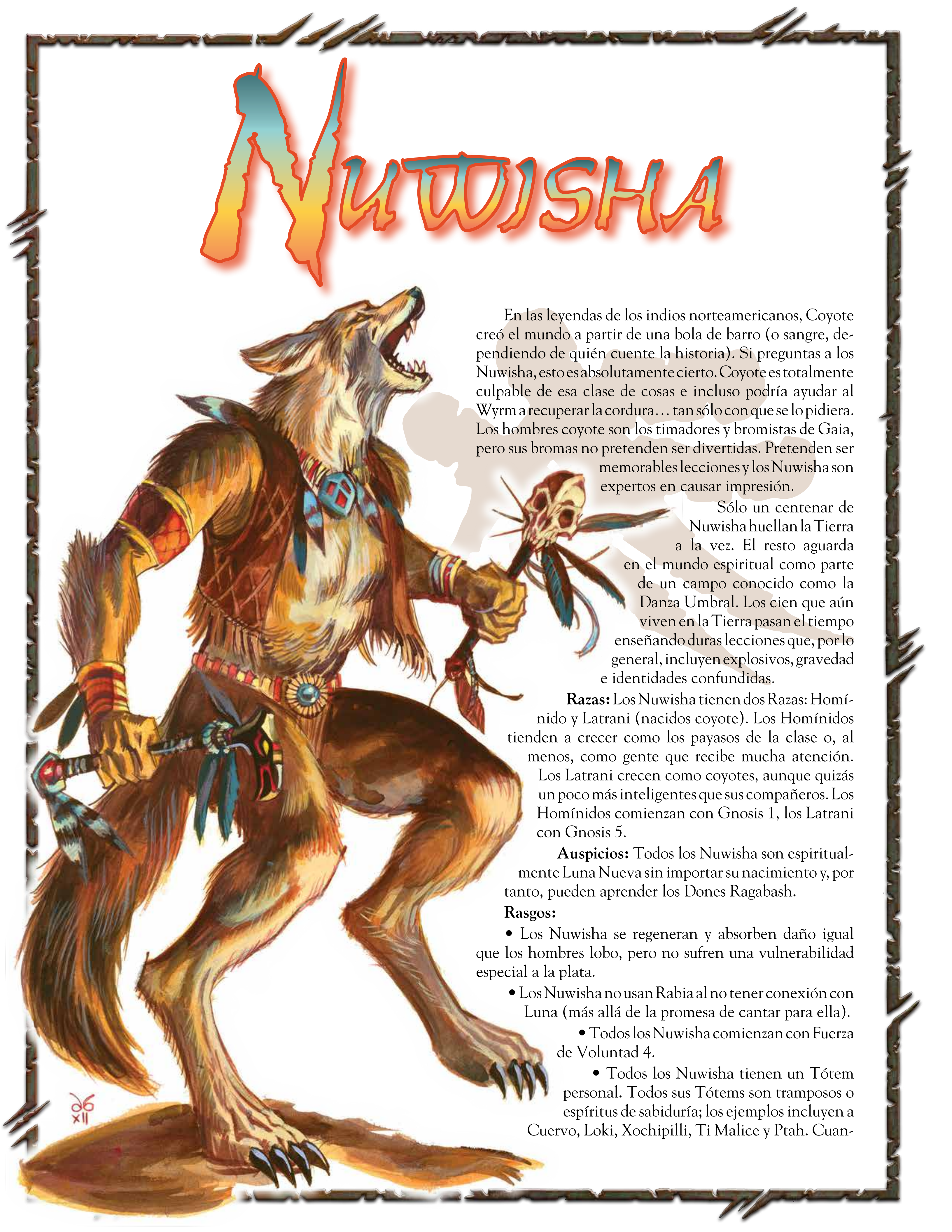
Colmillos Plateados: Nosotros también solíamos procrear con la nobleza. Tuvimos el buen juicio de parar cuando la palabra "nobleza" perdió sentido.

Fianna: Expulsaste a todas las serpientes, ¿eh? Mira bajo tu cama.

Gurahl: Si algo debimos hacer de otro modo, si hubo algún momento en el que deberíamos haber intervenido, fue éste.

Rokea: Nosotros también nadamos y mucho más profundamente de lo que piensan los tiburones. Creen que nadie ve lo que se están haciendo unos a otros. Nosotros lo vemos. Y lo evaluamos.

Nuwisha



En las leyendas de los indios norteamericanos, Coyote creó el mundo a partir de una bola de barro (o sangre, dependiendo de quién cuente la historia). Si preguntas a los Nuwisha, esto es absolutamente cierto. Coyote es totalmente culpable de esa clase de cosas e incluso podría ayudar al Wyrm a recuperar la cordura… tan sólo con que se lo pidiera. Los hombres coyote son los timadores y bromistas de Gaia, pero sus bromas no pretenden ser divertidas. Pretenden ser memorables lecciones y los Nuwisha son expertos en causar impresión.

Sólo un centenar de Nuwisha huellan la Tierra a la vez. El resto aguarda en el mundo espiritual como parte de un campo conocido como la Danza Umbral. Los cien que aún viven en la Tierra pasan el tiempo enseñando duras lecciones que, por lo general, incluyen explosivos, gravedad e identidades confundidas.

Razas: Los Nuwisha tienen dos Razas: Homínido y Latrani (nacidos coyote). Los Homínidos tienden a crecer como los payasos de la clase o, al menos, como gente que recibe mucha atención. Los Latrani crecen como coyotes, aunque quizás un poco más inteligentes que sus compañeros. Los Homínidos comienzan con Gnosis 1, los Latrani con Gnosis 5.

Auspicios: Todos los Nuwisha son espiritualmente Luna Nueva sin importar su nacimiento y, por tanto, pueden aprender los Dones Ragabash.

Rasgos:

• Los Nuwisha se regeneran y absorben daño igual que los hombres lobo, pero no sufren una vulnerabilidad especial a la plata.

• Los Nuwisha no usan Rabia al no tener conexión con Luna (más allá de la promesa de cantar para ella).

• Todos los Nuwisha comienzan con Fuerza de Voluntad 4.

• Todos los Nuwisha tienen un Tótem personal. Todos sus Tótems son tramposos o espíritus de sabiduría; los ejemplos incluyen a Cuervo, Loki, Xochipilli, Ti Malice y Ptah. Cuan-

do adquiere un Tótem, el jugador puede usar puntos de Trasfondo y/o puntos gratuitos para pagar la puntuación de Tótem del espíritu deseado. Los Nuwisha usan el nombre de su Tótem cuando hablan con otros Nuwisha; por ejemplo, un hombre coyote llamado Pisa-Ligero que sigue a Cuervo, se llamaría simplemente Pisa-Ligero entre los hombres lobo, pero sería conocido como Cuervo Pisa-Ligero entre los suyos.

Formas: Los Nuwisha tienen cinco Formas, muy similares a las de los Garou. Su Forma Homínido es un humano normal y, como hijos de Coyote no discriminan a sus parejas, éstos pueden provenir de cualquier raza o etnia.

Tsitsu: Similar a la Forma Glabro, la Forma Tsitsu es más fuerte que la Homínido de los Nuwisha, pero parece mucho más humana que la Forma casi humana de los Garou. Los Tsitsu crecen varios centímetros (pulgadas) y ganan entre 5 y 10 kilos (10 y 20 libras) de músculo, pero no tanto pelo como la Forma Glabro y no sufren ninguna dificultad para hablar. **Modificadores:** Fue +1, Des +1, Res +2, Man –1.

Manabozho: La Forma Manabozho, lo más cercano que los Nuwisha tienen a una "Forma de guerra", mide casi 2 metros y medio (8 pies) y tiene un peso de más o menos el 250% de la Forma Homínido. Los Nuwisha pueden hablar lenguas humanas en la Forma Manabozho, aunque su voz es profunda y grave. Esta Forma provoca Delirio limitado; considera que cualquier testigo está dos niveles "por encima" en la tabla de Delirio. **Modificadores:** Fue +2, Des +3, Res +3, Man –2, Apa 0.

Sendeh: La Forma Sendeh es un primo pequeño de la Hispo y los Nuwisha en esta Forma son fácilmente confundidos con lobos rojos. Mientras esté en esta Forma, el Nuwisha no puede hablar, pero puede imitar sonidos, incluyendo risas, lamentos y gritos. **Modificadores:** Fue +2, Des +3, Res +3, Man –3.

Latrani: La Forma natural de la Raza del mismo nombre resulta indistinguible de un coyote normal. **Modificadores:** Des +3, Res +3, Man –3.

Dones de ejemplo: Los Nuwisha pueden aprender los Dones Ragabash y los Dones apropiados de su Raza. Además, pueden aprender Dones que les permitan gastar bromas a sus objetivos: interrumpir el habla, cambiar el rostro del objetivo (o el propio) y mudar de piel.

ESTEREOTIPOS

Uktena: Mejor comprueba esos cerrojos, jefe.

Wendigo: Jodieron a tu gente. Simple y llanamente. Ahora, dime, ¿qué restitución hay para eso? Y, ¿podemos hacerlo rápido? ¿*Antes* de que el Wyrm nos devore a todos?

Corax: Dije que *no podías* vencer al Wyrm sacándole los ojos. No *tiene* ojos. Es un gusano, imbécil.

Rokea: Uhm. ¿Los coyotes son amigos, no comida?





Ratkin

Las situaciones desesperadas requieren métodos desesperados. Los Ratkin saben de forma instintiva que el mundo está muriendo por la corrupción del Wyrm, pero también por el estancamiento de la Tejedora, la sobrepoblación y la tecnología descontrolada. Sobrevivir a cualquier precio requiere acciones radicales y pensamiento visionario, ambos impulsados por el poder en bruto del Kaos. No hay esperanza de recuperar el equilibrio de este planeta; como resultado, los hombres rata están evidentemente desequilibrados, son impredecibles y, por lo general, inestables. Para los hijos de Rata, la revolución violenta y la poderosa magia urbana son la mejor esperanza de medrar en un mundo que se ha vuelto loco.

Rata es un Tótem de guerra, así que estas salvajes y nerviosas pequeñas bestias se han convertido en maestras de la guerra de guerrillas, usando de todo, desde brotes de enfermedades a almacenes de munición de las milicias modernas. Pequeñas manadas de Ratkin provocan alborotos en los cinco continentes, dejando un rastro de caos, crimen y asesinatos a su paso. Sin embargo, cuando la vida es el Infierno, escapan a un lugar donde poder holgazanear, esconderse y curarse. Las mayores colonias hacen sus madrigueras a mayor profundidad, procreando y tramando contra la civilización humana. Viviendo entre los humanos, los hombres rata solitarios tienen revelaciones en distorsionados sueños y estallidos de locura temporal. Su guerra por el destino del mundo nunca termina, y cada vez que uno muere, sus parientes henchidos de odio están listos para ocupar su lugar. Cuando los Garou no encuentran una forma razonable de salvar el mundo, los Ratkin usan sus propios métodos extremos, normalmente con terribles resultados.

Razas: Los Homínidos suelen vivir en los límites de la sociedad humana o esconderse en trabajos humanos hasta que se quiebran. Los Rodens nacen como ratas inusualmente fieras. Por lo general, los Metis crecen desconectados de la sociedad humana y de la vida de las ratas "puras".

La Raza determina la Gnosis. Los Homínidos tienen Gnosis 1, los Metis Gnosis 3 y los Rodens Gnosis 5.

Aspectos: Los Corredores de los Túneles vagan por el mundo como

exploradores del enjambre. Los Videntes de la Sombra cazan secretos espirituales, bordeando la frontera entre sabiduría y locura. Los Rondadores del Cuchillo establecen tratos temporales, conspirando como negociadores, asesinos y ejecutores. Los Esclavos de la Cuchilla hacen la guerra con trucos sucios y tácticas de guerrilla. También han sido vistos "Aspectos Extraños" aún más raros.

Cada Aspecto determina la Rabia inicial: los Corredores tienen Rabia 1, los Videntes Rabia 2, los Merodeadores Rabia 3 y los Esclavos Rabia 4.

Rasgos:

• Un Ratkin comienza con Fuerza de Voluntad 3 (a menos que pertenezca a alguna extraña Tribu Ratkin).

• Un Ratkin usa Rabia y Gnosis como un Garou. Sin embargo, cuando la Rabia temporal de un Ratkin supera su Gnosis, se vuelve inquieto y más proclive a la violencia; cuando la Gnosis supera a la Rabia, se vuelve más delirante o más introspectivo.

• Un Ratkin solitario necesita privacidad y una "cosa brillante" para caminar de lado; una manada usa el Rito del Escondrijo.

• Los Ratkin se regeneran como los Garou, y son vulnerables a la plata.

• Los Ratkin nunca se extravían en el subsuelo. Son inmunes a las enfermedades, su sangre es tóxica, tienen visión nocturna y pueden hablar con las ratas. Cuando uno induce Delirio, trata la Fuerza de Voluntad de la víctima como si fuera dos puntos mayor en la tabla de Delirio (los personajes Ratkin tienen otros rasgos útiles que los antagonistas no suelen usar).

La Parentela Ratkin tiene una sangre sobrenaturalmente corrupta. Los Ratkin pueden morder a sus Parientes y realizar el Rito de la Plaga Naciente para incitar el Primer Cambio. Algunas víctimas se transforman con éxito, otras mueren.

Formas: Los hombres rata pueden asumir tres Formas.

Homínido: En la Forma Homínido, los Ratkin se infiltran en la sociedad humana, especialmente en sus elementos más sórdidos o radicales. Muchos de sus compañeros de procreación humanos están incompletos, son alocadamente promiscuos, incomprendidos o "similares a ratas".

Crinos: En Forma Crinos, un Ratkin es un 20% más alto y un poco más grande, pero también muy encorvado. Las garras y dientes infligen daño agravado. Los bigotes tiemblan y los ojos brillan. **Modificadores:** Fue +1, Des +4, Res +2, Car –2, Apa –1, Per +1.

Rodens: Esta Forma se asemeja a las especies *Rattus rattus* o *Rattus Norvegicus*. Podría ser tan pequeño como una rata canguro o tan grande como un gato doméstico. En la Forma Rodens, los hombres rata de la Raza Rodens tienen pequeños pulgares oponibles. **Modificadores:** Fue –1, Des +2, Res +2, Per +3.

Dones de ejemplo: El Tótem Rata concede muchos Dones de los Roehuesos a los Ratkin. Los Dones básicos de los Auspicios de los Garou suplen bien los rápidos y sucios Dones de Aspecto, como los Ragabash para los Corredores, los Theurge para los Videntes y los Ahroun para los Esclavos de la Cuchilla. Los Merodeadores del Cuchillo combinan el sigilo Ragabash con la negociación Philodox.

ESTEREOTIPOS

Roehuesos: ¡Hermanos y hermanas! ¡Sabéis lo que debe ser hecho, pero estáis conteniéndoos! No viváis como esclavos. ¡Alzaos y luchad!

Moradores del Cristal: Vendisteis vuestras almas por dinero y privilegios. ¿Todas las corporaciones y beneficios que erigís? Vamos a destrozarlas, todas ellas. Ahora, esta ciudad es *nuestra*.

Bastet: ¡Ja ja ja ja ja! ¡Pomposa y engreída criatura gatuna! Te dejo una cosita en tu caja de arena. ¡La encontrarás! Es eso que está *ardiendo*.



Rokea

Escuchar leyendas de hombres tiburón podría sorprender a alguien que haya vivido lejos de los océanos, pero los isleños han intercambiado historias sobre tales criaturas durante siglos. Los tiburones que caminan como hombres aparecen en las leyendas como crueles asesinos, despiadados bromistas e insensibles depredadores. Los Rokea, los cambiaformas tiburón, pueden ser todo eso, pero el propósito que les dio Gaia es mucho más simple: los Rokea sencillamente deben sobrevivir.

Los Rokea preceden a los demás Fera, incluso a los Mokolé, en millones de años. No mueren de forma natural (a menos que algo mate a un Rokea, éste simplemente seguirá nadando mientras exista el mar). Sin embargo, los Rokea están tan en peligro como el resto de Fera. Hace algunas décadas, una explosión nuclear casi aniquiló a la especie entera; desde entonces, los hombres tiburón han estado librando una guerra interna contra los "entremedios", aquellos Rokea que osan aventurarse a tierra firme.

Razas: Los Rokea tienen dos Razas: Squamus y Homínido. La vasta mayoría de ellos son Squamus, nacidos como miembros de una de la amplia variedad de especies de tiburón. Un hombre tiburón de este tipo es el resultado del emparejamiento entre un tiburón y un hombre tiburón; entre ellos no existen los Metis.

Si un Rokea se empareja con un ser humano, el resultado es un Pariente Rokea, llamado *Kadugo*. Si este Kadugo se empareja de nuevo con un Rokea, el niño es un hombre tiburón Homínido. Dado que la mayoría de las especies de Rokea cazan y matan Kadugo y a cualquier hombre tiburón que los engendre, no hay duda de por qué los Rokea Homínidos son prácticamente desconocidos.

La Raza determina la Gnosis inicial. Los Rokea Squamus comienzan con 5 puntos, los Homínidos con 1.

Auspicios: Los Rokea pertenecen a uno de los siguientes tres Auspicios, que quedan determinados por el momento de su nacimiento. Los Rokea *Aguas Claras*, aquéllos que nacen durante el día o la Luna llena, son los guerreros más fieros de los hombres tiburón. Los *Aguas Turbias*, nacidos cuando el cielo está nublado o de noche cuando la Luna es visible pero no está llena, son los mediadores y jueces de los Rokea. Tienden a ser los legisladores y líderes, y son el Auspicio más común. Por último, los *Aguas Oscuras*, nacidos durante eclipses o Luna nueva, son los místicos, chamanes, videntes y exploradores de los hombres tiburón.

El Auspicio determina la Rabia inicial de un hombre tiburón. Los Aguas Claras comienzan con 5 puntos, los Aguas Turbias con 4 y los Aguas Oscuras con 3.

Rasgos:

• Todos los Rokea se sienten impelidos a moverse constantemente. En tierra, un Rokea estará en constante movimiento a menos que el personaje supere una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) cada escena. Si algo se lo impide, el Rokea debe hacer una tirada de Frenesí.

• Los Rokea usan Rabia y Gnosis de forma muy similar a los Garou.

• Los Rokea entran en Frenesí con sólo *dos* éxitos en una tirada de Rabia. Cuatro o más éxitos indican que el hombre tiburón entra en un estado llamado Mente Kun, semejante al Yugo del Wyrm. En tal estado, el Rokea ataca y devora a cualquier ser a su alcance. Los Rokea no entran en Frenesí del Zorro.

• Los hombres tiburón se regeneran igual que los Garou, excepto que los Rokea Squamus *pueden* regenerarse en su Forma de Raza siempre que estén inmersos en agua salada. Como los hombres lobo, los Rokea no pueden absorber el daño por plata salvo en su Forma de Raza.

• Los Rokea no pueden caminar de lado sin usar un Don o el Rito de Atravesar la Red. Sin embargo, pueden percibir y comunicarse con espíritus pelágicos sin necesidad de Dones.

• Los Rokea no mueren de forma natural. Una vez que alcanzan la edad adulta simplemente dejan de envejecer.

• Los Rokea comienzan con 4 puntos de Fuerza de Voluntad.

Formas: Los Rokea son capaces de asumir cinco Formas distintas, aunque la mayoría sólo tiene acceso a cuatro. Su Forma equivalente a la Glabro, llamada "Espalda Redonda" o Glabrus, está sólo disponible para aquéllos que han pasado algún tiempo en tierra y han aprendido a usarla. Su Forma Homínido ("Aletas Largas") es la Forma de un humano normal, aunque bajito y feo, mientras que la Squamus ("Mandíbulas Nadadoras") es la de un tiburón, por lo general, de una de las especies mayores (blanco, tigre, lamia o sarda, oceánico, etc.). Las otras tres Formas son las siguientes (los modificadores entre paréntesis se aplican en el agua):

Glabrus ("Espalda Redonda"): Similar a la Forma Glabro: feo, musculoso y encorvado. **Modificadores:** Fue +2, Des +0 (+1), Res +2, Man –2, Apa –2.

Gladius ("Mandíbulas Erguidas"): Esta Forma de tres metros de alto (10 pies), cubierta de escamas afiladas y con una mandíbula de tiburón capaz de partir a un humano adulto por la mitad de un mordisco, parece salida de una pesadilla. Provoca un Delirio leve (trata la Fuerza de Voluntad como si fuera dos puntos mayor). **Modificadores:** Fue +3, Des –1 (+2), Res +2, Man –4, Apa 0.

Chasmus ("Mandíbulas Luchadoras"): La Forma de combate preferida por los Rokea, Mandíbulas Luchadoras es un tiburón inmenso. El Rokea crece la mitad de su tamaño (lo que significa que un tiburón de 6 metros se convierte en un Chasmus de 9 metros), e induce un Delirio completo en quienes lo ven. **Modificadores:** Fue +4, Des N/A (+1), Res +3, Man –4, +1 al daño por mordisco.

Mandíbulas Nadadoras: La Forma natural de la mayoría de los Rokea es indistinguible de un tiburón normal, aunque grande, de la especie del personaje. **Modificadores:** Fue +2, Des N/A (+3), Res +2, Man –4.



Dones de ejemplo: Los Dones de los Rokea se centran en cazar, matar, devorar y avanzar siempre. Los Dones Ahroun, los de la Camada de Fenris y los Garras Rojas son buenas inspiraciones. Además, los Aguas Oscuras tienen acceso a un Don que les permite caminar (o nadar) de lado a Rango 2.

ESTEREOTIPOS

Moradores del Cristal: ¿Dónde estabais cuando aprendieron a envenenar el mar? ¿Por qué no los detuvisteis?

Garras Rojas: Si me entiendes como creo que lo haces, entonces entiendes por qué no podemos ayudaros.

Mokolé: Vosotros sois la Memoria, pequeños hermanos y hermanas, no porque nosotros no recordemos, sino porque no nos *importa*.

Nuwisha: No entiendo.





Un guerrero se define por los enemigos que combate y por las batallas en las que lucha. Los Garou pueden afirmar ser los mejores y más temerarios guerreros sobre la faz de la Tierra porque los enemigos a los que se enfrentan son crueles, implacables y numerosos. Ningún lugar está a salvo de las fuerzas del Wyrm, ni en el mundo material ni en ninguna capa de la Umbra.

Incluso si las legiones del Wyrm fuesen los únicos enemigos a los que se enfrentasen los Garou, su milenaria guerra superaría con creces la magnitud de cualquier conflicto mortal. Aun así, han de luchar en múltiples frentes. La Tejedora busca atar y controlar, el Kaos se revuelve violentamente de enloquecido dolor, y ni siquiera pueden subestimar los recursos y los impulsos de la humanidad. Los Garou se definen por su guerra… y su guerra es el Apocalipsis.

Danzantes de la Espiral Negra

Los Danzantes de la Espiral Negra son la única Tribu de hombres lobo que se ha entregado completamente al Wyrm. Algunos muestran signos de degeneración desde una temprana edad, expresada mediante arrebatos de violencia y locura. Como algunos Garou, muchos han experimentado infancias plagadas de sufrimiento o abusos. La locura heredada y las tendencias psicopáticas de la Tribu se incrementan de forma inevitable tras el trauma del Primer Cambio de un Danzante de la Espiral. Una vez que se han reunido con sus hermanos y hermanas, la mayoría reacciona mal a los maltratos que reciben de su Parentela y del resto de su Tribu. Su nueva familia extendida incluye hombres lobo que (por la razón que sea) han abandonado sus anteriores Tribus y aceptado ésta. Los reclutas corrompen sus almas mediante un blasfemo ritual conocido como el Rito de la Espiral Negra: una ceremonia de iniciación que intensifica la corrupción del Wyrm y los somete por completo a ella. Escondida en la oscuridad, la Tribu de la Espiral Negra ha permanecido oculta durante milenios, legándose poderosos Dones concedidos por el Wyrm y un interminable odio por Gaia y el resto de los Garou.

Milenios atrás, esta Tribu era conocida como los Aulladores Blancos. Estos hombres lobo de pelaje blanco eran primos de los Fianna y vagaban por las tierras que hoy conocemos como Gran Bretaña y Europa occidental. Durante el siglo I después de Cristo vivieron en las tierras altas escocesas, entre los pictos al norte del Muro de Adriano, aislados del resto de la civilización occidental. La Parentela de los Aulladores Blancos era conocida por su furia y brutalidad incontrolables, y los relatos de sus paganos rituales se convirtieron en materia de leyendas. Los Cachorros de los Aulladores Blancos probaban su valía derrotando no sólo a enemigos físicos, sino también emprendiendo viajes espirituales en las profundidades del inframundo. Con la típica arrogancia de los Garou, creían que podrían enfrentarse a las más horribles criaturas del mundo espiritual y salir indemnes.

Su mayor campo de batalla fue un Reino conocido como el Laberinto Espiral, al cual se accedía mediante un peligroso viaje al que se referían como "recorrer la espiral". Cuanto más descendían, tanto más peligraban sus almas al aventurarse más profundamente en los reinos infernales del Wyrm que ninguna otra Tribu que jamás haya existido. La corrupción espiritual fue como un cáncer que se expandió por la Tribu a medida que más y más de ellos abandonaban a León, su Tótem tribal original. En la actualidad dicho Tótem hace mucho que fue abandonado, ya que el legado de los Aulladores Blancos terminó corrompido por el Wyrm. Antes de la caída del Imperio Romano, los últimos Aulladores fueron arrastrados al Laberinto Espiral tras una valerosa última batalla en el infame Túmulo del clan de Mile-Deep Loch.

A día de hoy, el nombre de la Tribu proviene del laberinto que terminó por destruir a los



ahora extintos Aulladores Blancos, reemplazándolos por los fanáticos conocidos como Danzantes de la Espiral Negra. Los rituales para "recorrer la Espiral Negra" aún se usan para iniciar a los Cachorros y a los Garou descarriados. La degeneración que conlleva descender por esta espiral es un viaje que desgarra el alma, pues ésta aún se oculta en las profundidades del Reino del Wyrm conocido como Malfeas. Cada aspirante debe traicionar a todos sus antiguos aliados, renegar de todas sus creencias espirituales previas y, lo más importante, descender a la locura.

Los Danzantes poseen una amplia variedad de desórdenes mentales que van desde insidiosos y ocultos delirios y fobias hasta evidentes y perturbadores estallidos de enfermedad mental. Incluso si se separa a un Cachorro de la Espiral Negra de su gente, el descenso en espiral hacia la demencia del hombre lobo es inevitable. Sin embargo, esto no significa que los Danzantes no sean funcionales, por mucho que los Garou lo crean debido a que los Danzantes más autodestructivos son usados como tropas de choque contra las manadas y los clanes de Gaia. Cuando están en su mejor momento, los Danzantes funcionales son fríos y calculadores psicópatas capaces de infiltrarse y subvertir la sociedad humana e incluso de pasar por gaianos. La manifestación más obvia de la psicosis de la Tribu es un odio imperecedero hacia todos los Garou, una obsesión que desafía por completo la razón.

Al igual que los Garou, los Danzantes de la Espiral Negra se unen en manadas y grupos. Así como aquéllos tienen Túmulos, los Danzantes medran en Colmenas, ya sean tóxicos agujeros infernales a los que nadie se atrevería a acercarse o túneles subterráneos ocultos de sus vigilantes enemigos. La Tribu tiene sus propios campos, rituales y consejos, muchos de los cuales están dedicados a las tres cabezas del Wyrm Triádico y sus muchos serviles Impulsos. Las ordalías públicas de castigo y los ritos orgiásticos son comunes. A pesar de esto, una manada de la Espiral Negra puede decidir mantenerse aislada del resto de la Tribu en casi cualquier parte siempre que obedezca fielmente las órdenes susurradas por el Wyrm.

Los Garou Metis son comunes en las manadas de la Espiral Negra. Algunos son reclutados entre los resentidos por su estatus de segunda clase en la Nación Garou; otros nacen en el seno de una Tribu que engendra Metis a voluntad para aumentar su número. Los derechos reproductivos de la Espiral Negra permiten una libertad absoluta. Las prácticas orgiásticas de la Tribu son perversas y frecuentes: reproducirse más que el enemigo es un imperativo biológico. Los Danzantes superan fácilmente en número a cualquiera de las Trece Tribus de la Nación Garou. Las deformidades Metis, como cualquier otra malformación, se exhiben con orgullo.

Apariencia: Los Danzantes actuales son una burla de los hombres lobo de hoy en día. La mayoría posee mutaciones menores y otras formas de desfiguración que insinúan su corrupción. Esto podría deberse a la polución, la corrupción o la radioactividad cercanas a su lugar de nacimiento. En Forma Crinos, los Danzantes suelen sufrir alguna alteración: sus cráneos pueden estar malformados o pueden babear por las quijadas. Por lo general, los ojos de un Danzante arden con un antinatural matiz entre rojo y verde. Su pelaje es sucio, áspero o irregular; los tonos más comunes son un negro sucio o un glauco enfermizo. Los Garou reclutados de las demás Tribus parecen corruptas versiones de sus antiguos hermanos y hermanas. Muchos Danzantes sufren algún tipo de deformación, dado que casi la mitad de la Tribu son Metis. Un puñado de exóticos y excepcionalmente raros Danzantes tiene el pelaje blanco puro de sus ancestros Aulladores Blancos.

Parentela y territorio: La Parentela de la Espiral Negra no es la gente más estable. La cordura no es su fuerte y la estabilidad emocional es un problema. La mayoría están acostumbrados a condiciones de adversidad financiera e higiene cuestionable, se financian con trabajos marginales y viven en la miseria. Por razones que nunca llegan a entender por completo, están unidos de forma inexorable a la corrupción del Wyrm. Esto puede dar como resultado un estilo de vida "mejorado" por una amplia variedad de productos dañinos a nivel espiritual creados por Pentex y sus filiales. Algunos Danzantes se las arreglan para asegurarles un trabajo en esas mismas compañías corruptas con el fin de vigilarlos. Sin embargo, no hay ninguna garantía certera de empleo. Algunos Parientes se alejan en favor de lo que parecen hogares y estilos de vida perfectamente ordinarios; ése es el momento en el que sus tendencias disfuncionales se muestran mucho más impactantes de lo que parecerían normalmente.

Los Danzantes de la Espiral Negra tienen relativamente pocos Lupus para una Tribu de su tamaño; prefieren engendrar Metis. Sus Parientes lobos viven vidas miserables en cautividad, criados en pequeñas reservas en el mejor de los casos y en las profundidades de Colmenas en el peor.

Tótem tribal: La mayoría de los Danzantes de la Espiral Negra sirven al Tótem tribal Chotacabras, un espíritu de mala suerte y ruina. Además de sus espeluznantes aullidos de lobo, los Danzantes pueden emular al pájaro del mismo nombre.

Fuerza de Voluntad inicial: 3.

Restricciones de Trasfondos: Casi cualquier Trasfondo Garou está permitido, aunque suelen manifestarse de forma más siniestra. Pura Raza está restringido, excepto en los casos en los que se adquieran los cinco puntos para representar un vestigio del linaje original de los Aulladores Blancos.

Trastornos: La Espiral Negra quiebra la mente de aquéllos que la bailan. Cada Danzante tiene al menos un forma evidente o encubierta de demencia, representada con un Trastorno (ver pág. 485).

Dones iniciales: Protector de Perdiciones, Resistir Dolor, Resistir Toxina, Sentir al Wyrm, Sudario.

Lo entenderás.
Una vez que traspases las puertas, tus sentidos se abrirán.
Olerás el hedor de las heridas putrefactas,
oirás las voces bajo la piel de la tierra.
Verás la verdad del mundo cuando la ilusión se desgarre.
Ven y baila con nosotros.
Y lo entenderás.

Dones de los Danzantes de la Espiral Negra

Los Danzantes suelen aprender Dones de un panteón de desagradables Perdiciones. El precio que pagan por el conocimiento es proporcionalmente mayor al pagado por los Garou gaianos. Cuando un Danzante es iniciado en la Tribu, aprende su primer Don tribal en una experiencia que desgarra su alma en el Laberinto de la Espiral Negra. Cada vez que avanza de Rango, puede aprender un Don adicional en ese laberinto malfeano.

• Oler Miedo (Don Philodox del Wyrm, nivel uno): Un Philodox puede distinguir si alguien cercano lo teme lo suficiente como para emplear Sentir al Wyrm u otros Dones perceptivos sobre él.

Sistema: Tirada de Percepción + Empatía; la dificultad es la Fuerza de Voluntad del objetivo (o la Fuerza de Voluntad más alta de entre los enemigos presentes). Por cada hora que el sentido permanezca activo, el Danzante pierde un punto de Gnosis. El Philodox puede distinguir cuándo alguien usa Sentir al Wyrm o cualquier Don que requiera usar Percepción contra él, como el Don de los Señores de la Sombra Defecto Fatal.

• Protector de Perdiciones (Nivel uno): El Danzante puede vincular Perdiciones en un pacto de mutua alianza. Antes de que estos sirvientes espirituales puedan actuar, el hombre lobo debe convencerlos de sus maliciosas intenciones, así como explicarles en qué forma sus acciones servirán al Wyrm. Igualmente, el espíritu tratará de negociar y aceptará ayudar a cambio de que se realice un servicio (o sacrificio) después. Este Don se enseña en el primer círculo del Laberinto Espiral. El iniciado aprende no sólo a engañar y sobrevivir a las Perdiciones que lo atormentan, sino también a solicitarles ayuda.

Sistema: Activar este Don requiere un punto de Gnosis y superar una tirada de Manipulación + Liderazgo. Un éxito forja una alianza durante una escena; tres forman un pacto durante una hora; cinco un acuerdo espiritual durante un día.

• Resistir Dolor (Nivel uno): Igual que el Don Philodox. Los Danzantes que suelen usar este Don aún sienten dolor, pero eso no les resta destreza en una lucha. Algunos aprenden a disfrutar de la emoción de sufrir terribles heridas y sobrevivir.

• Resistir Toxina (Nivel uno): Igual que el Don de los Fianna. Debido a los numerosos peligros tóxicos que hay en una Colmena, este Don suele ser necesario para sobrevivir.

• Sentir al Wyrm (Nivel uno): Igual que el Don Metis. Sentir a otras criaturas del Wyrm no genera un sentimiento de camaradería para con ellas, pero la mayoría de los Danzantes siente un perverso placer cuando experimentan o encuentran nuevas formas de mutación, deformidad, demencia o crueldad.

• Sudario (Nivel uno): Igual que el Don de los Uktena.

• Aliados de las Profundidades (Don Galliard del Wyrm, nivel dos): El Galliard aúlla con entusiasmo y a pleno pulmón al invocar a los espíritus de la Tierra. Las criaturas del Wyrm que moran muy por debajo de la corteza terrestre crean temblores que pueden derribar a cualquiera en un radio de 10 metros o yardas, abrir túneles o socavones, o incluso colapsar parte de un edificio.



Sistema: La extensión del daño infligido depende de la cantidad de Gnosis canalizada en el vigoroso aullido. Un punto causa un temblor ligero; cualquiera que obtenga menos de tres éxitos en una tirada de Destreza + Atletismo cae al suelo. Tres puntos también pueden colapsar túneles subterráneos, tumbar árboles o abrir socavones. Cinco puntos pueden causar daños estructurales a un edificio, derribando muros sobre cualquiera que se encuentre a unos metros de ellos (cinco dados de daño); las víctimas pueden tirar Destreza + Atletismo para escapar esquivando (pero no pueden parar o bloquear los escombros).

• Cornamenta del Empalador (Don Ahroun del Wyrm, nivel dos): Dota al Danzante de quitinosos cuernos espirales que brotan de su deforme cabeza. Que adopten la apariencia de los cuernos de un carnero o la de una enorme cornamenta de cérvido depende del Drattosi que enseña el Don.

Sistema: Estos cuernos pueden infligir el mismo daño que un ataque de mordisco (Fuerza +2). Pueden usarse dos veces por turno, pero el atacante no necesita dividir su reserva de dados. Alternativamente, el Danzante puede provocar más daño a su oponente (Fuerza +5), pero esto requiere primero de una carrera de al menos 3 metros (10 pies) y no es posible efectuar ningún otro ataque ese turno.

• Orejas de Murciélago (Nivel dos): Los Danzantes con este Don pueden desarrollar orejas de murciélago. El cartílago se dilata conforme los pabellones auditivos se extienden. Incluso cuando este Don no está activo, el hombre lobo tiene las orejas deformadas en todas sus Formas.

Sistema: Mientras el Don está activo, el Danzante puede usar la ecolocalización de manera similar a como la usan los murciélagos. Incluso en la oscuridad absoluta el hombre lobo puede sentir el tamaño y la forma de todos los objetos en su rango de audición. El Danzante también puede intentar sentir criaturas ocultas con Poderes sobrenaturales tales como la Ofuscación de un vampiro o el Don Ojo Nublado de un hombre lobo. Esto requiere una tirada enfrentada entre la Percepción + Ocultismo del Danzante de la Espiral Negra y la tirada de activación de la criatura.

• Pellejo del Wyrm (Nivel dos): El Danzante puede endurecer su piel hasta convertirla en un pellejo curtido. Al igual que un Danzante que invoca Protector de Perdiciones, el personaje debe proclamar que necesita la ayuda de un espíritu nocivo. Algunos logran esto mediante insultos o despotricando de forma demencial, lo que normalmente se acompaña con posturas físicas y danzas perturbantes.

Sistema: El Danzante gasta un punto de Gnosis y tira Manipulación + Liderazgo. Cada éxito concede al hombre lobo un dado adicional de absorción hasta un máximo de tres. Mientras no fracase en la tirada, el Danzante también trata el daño letal como contundente.

• Mil Voces (Don Theurge del Wyrm, nivel dos): Mientras se oculta, un Danzante puede crear la ilusión de una manada de aliados cambiaformas acechante, vista sólo de soslayo por el rabillo del ojo. Es posible crear aullidos, sombrías apariciones, pisadas e incluso olores ilusorios, aunque el Don no puede crear la ilusión de un cambiaformas específico.

Sistema: Cada punto de Fuerza de Voluntad gastado permite crear un aliado ilusorio. El Narrador tira en secreto Percepción + Alerta por cada testigo presente; la dificultad depende del entorno inmediato (dificultad 4 en un bosque denso, dificultad 9 en una vasta llanura). El Danzante que use este Don debe permanecer oculto; una vez que es descubierto, el Don falla. Con un éxito, la manada ilusoria está formada por Danzantes de la Espiral Negra; con tres, la ilusión sugiere la presencia de aliados Fera; con cinco, las ilusiones hacen intuir horribles y demenciales aliados, como lovecraftianos horrores tentaculares, Fomori sobrenaturalmente hercúleos u horribles y titánicas Perdiciones.

• Hermosa Mentira (Nivel tres): Para preservar el Velo, Gaia protege a los inocentes con falsos recuerdos e ilusiones inspiradas por el Delirio. Los Danzantes subvierten este fenómeno espiritual para desviar aún más la atención, cubriendo la fea realidad con hermosas mentiras.

Sistema: Un Danzante que observe un crimen descarado o abominable puede encubrirlo con una mentira. Canta una historia a los espíritus, racionalizando el evento que acaba de pasar. El hombre lobo gasta un punto de Gnosis y tira Astucia + Subterfugio; la dificultad es 6 siempre que la historia sea plausible. Ilusiones colectivas ocultan la verdad y los recuerdos de las víctimas se vuelven difusos. Con tres éxitos, las falsas evidencias (formadas con efimeria) permanecen durante una hora para ayudar a ocultar la verdad.

• Patagio (Nivel tres): El Danzante tiene una membrana de piel bajo los brazos similar a la de un pterodáctilo o una ardilla voladora. Esta desfiguración puede ocultarse, pero está presente en todas las Formas del hombre lobo.

Sistema: Cuando se combina con las bendiciones sobrenaturales del hombre lobo, este Don permite al Danzante planear hasta a 40 kilómetros (25 millas) por hora, aunque la criatura no puede ganar altura sin gastar Rabia. El personaje se mueve más rápido mientras usa Patagio, pero su velocidad en un turno no puede exceder el doble de su velocidad de movimiento normal. Un Danzante furioso puede gastar un punto de Rabia para ascender o incrementar su movimiento en un número de metros o yardas igual a su Destreza. Puede desplegarse el patagio como acción refleja cuando el Danzante caiga o salte desde una gran altura.

• Espumarajos de Furia (Nivel tres): Cuando se enfurece, la quijada del hombre lobo babea echando espumarajos de un fluido verdoso y enfermizo. Los Danzantes con esta aflicción tienden a retorcerse y temblar. Muchos exhiben comportamientos que los hacen parecer rabiosos.

Sistema: Cualquiera mordido por el Danzante debe hacer una tirada de Resistencia (dificultad 8) o sucumbir al Frenesí. Si el Danzante gasta un punto de Gnosis inmediatamente tras el ataque, puede elegir si la víctima huye o lucha sin control.

• Roce de la Anguila (Don Ragabash del Wyrm, nivel tres): El Danzante Ragabash puede liberar una corriente eléctrica a través de los materiales conductores cercanos; como alternativa, puede dar una descarga a alguien con sólo tocarlo.

Sistema: El Danzante gasta un punto de Rabia. La carga eléctrica puede llegar hasta a 30 metros o yardas si se transmite mediante un conductor adecuado. A distancia, el ataque inflige tres dados de daño letal (dificultad 7 para absorberlo); mediante un toque, causa cuatro dados de daño. Atacar sin tocar requiere una tirada de Destreza + Atletismo; la víctima puede esquivar (pero no parar ni bloquear el ataque) de forma normal con Destreza + Atletismo.

• **Llamar Elemental (Nivel cuatro):** Igual que el Don de los Uktena, excepto que el Danzante invoca a un elemental del Wyrm, como un Furmlino o un Hoglino.

• **Abrir Heridas (Nivel cuatro):** Igual que el Don de los Señores de la Sombra. Las heridas pueden supurar, infectarse o secretar pus y otros fluidos que parezcan claramente antinaturales.

• **Veneno Reptante (Nivel cuatro):** El Danzante puede infectar a otros cambiaformas con un veneno de efecto lento que se transmite mediante un ataque con éxito de garrazo o mordisco. Las criaturas naturales y ordinarias reaccionan sintiéndose indispuestas o enfermas.

Sistema: Tras llevar a cabo con éxito un ataque de garrazo o mordisco, el Danzante debe hacer una tirada de Gnosis enfrentada con la Resistencia de la víctima (ambas tiradas a dificultad 8). Si el Danzante obtiene más éxitos que su oponente, la víctima no puede usar su regeneración. Cada éxito suprime la regeneración durante una hora.

• **Pira de Corrupción (Nivel cinco):** La expresión *pira de corrupción* suele hacer referencia a una llama impía alimentada por la corrupción del Wyrm. Los Danzantes que aprenden este Don pueden lanzar globos de fuego corrupto, por lo general escupiendo babas, invocando y arrojando esferas con las manos o gracias al uso de carne mutada capaz de una violenta descarga.

Sistema: El Danzante tira Destreza + Atletismo (dificultad 6, modificada con los mismos factores que afectan a las armas de fuego, ver pág. 293); la víctima puede intentar una tirada de Resistencia a dificultad 8 para absorber el daño. Una víctima que no pueda igualar o superar los éxitos del Danzante recibe una mutación provocada por el Wyrm.

Estas mutaciones, siempre dolorosas, no son sólo terribles desfiguraciones: cada éxito se trata como un nivel de daño agravado. Para sanarlas se necesita tanto tiempo como el requerido para el daño agravado, pero el proceso requiere del uso de ácido, fuego, material quirúrgico u otras herramientas que puedan eliminar esas grotescas mutaciones. Hasta que esas heridas sanen, se considera que la víctima está corrupta en lo que respecta al Don Sentir al Wyrm.

Fomori

Cuando el Wyrm corrompe por completo la mente, el cuerpo y el espíritu de un humano, la víctima se convierte en un monstruoso Fomor. Esto suele deberse a que una Perdición ha poseído su cuerpo por completo. El Wyrm concede a cada Fomor poder sobrenatural, pero a un precio. Los monstruos maldecidos con el poder del Wyrm siempre están marcados o deformados de alguna manera. Ya sean víctimas voluntarias en este trato con el diablo, sucumban a la seducción, se rindan a la coacción o sean brutalmente secuestrados por depredadores, el resultado es invariablemente terrible.

Los más penosos y lamentables Fomori se convierten en estúpidos y dementes caníbales que luchan por sobrevivir en lugares que el Wyrm haya corrompido. Incluso aquéllos apenas conscientes se sienten atraídos por los lugares de polución, contaminación y sufrimiento humano, sabiendo que sus aliados infernales sienten la misma atracción. Los más peligrosos retienen su intelecto, astucia y malicia. Una vez que han aprendido a ocultar sus maldiciones e imperfecciones de la gente ordinaria, caminan entre nosotros abusando de débiles y heridos.

Hubo un tiempo en el que la mayoría de Fomori eran meros animales poseídos: monstruosas criaturas que se convirtieron en leyendas. Dado que el Delirio distorsiona los recuerdos de los humanos que son testigos de la auténtica maldad, quienes sobrevivieron a sus ataques nunca recordaron por completo lo que habían visto. A lo largo de la historia, sus relatos se convirtieron en la base de muchas leyendas de criaturas mitológicas: mantícoras, dragones y abominaciones aún más extrañas. Conforme avanzó la civilización humana, también lo hicieron los esbirros del Wyrm. Los huéspedes humanos se convirtieron en agentes mucho más efectivos que los animales furiosos. Los Fianna relatan complejas narraciones sobre los monstruos que atacaban el reino de Eire, alzándose del mar para asaltar a los heroicos defensores de la humanidad. Donde hay polución, corrupción o abusos, las Perdiciones se reúnen y los Fomori pueden alzarse de nuevo.

Cuando una Perdición posee a un huésped humano vulnerable, la consciencia de esa persona y su personalidad permanecen, pero el malevolente espíritu da fuerza a sus tendencias más oscuras y menos deseables mediante poder sobrenatural. No todas las víctimas quedan permanentemente corruptas cuando una Perdición las posee, pero la gente de escasa moralidad o que está en situaciones desesperadas no suele recuperarse de la posesión espiritual. Incluso hay quien está predispuesto genéticamente a la posesión, heredando maldiciones y legados mucho más peligrosos que la licantropía heredada de un Garou. Si alguien es particularmente malvado o psicótico cuando el Wyrm lo encuentra, las mejoras sobrenaturales del huésped llegan a ser más fuertes y el descenso a la degeneración mental y espiritual absoluta es incluso más rápido.

Los Fomori sin mente y apenas conscientes se reúnen en gran número para sobrevivir. Pueden vivir miserablemente en un remoto y atrasado pueblo, ocupar las ruinas de un edificio abandonado en la parte mala de la ciudad o esconderse del mundo moderno en cámaras subterráneas, alcantarillas, túneles o cuevas largo tiempo olvidadas. Aunque los medios de comunicación de masas son reacios a mostrar los cuchitriles más tóxicos del planeta, tales lugares existen: de hecho, hay sitios donde la polución y la devastación plagan el mundo

natural sin apenas ayuda del Wyrm. Para los Garou u otros cambiaformas estos lugares son los principales cotos de caza: todo lo que no puede ser redimido es asesinado y, con suerte, los rituales podrán recuperar esos acosados lugares. Los monstruos en el mundo físico son sólo una parte del problema. Los reflejos en la Umbra de estos sitios son incluso más infernales. Si las Perdiciones sobreviven, sólo necesitan más víctimas vulnerables para crear nuevos Fomori.

Los Fomori inteligentes tienen aliados mucho más capaces e insidiosos. En el siglo XX, muchos esbirros del Wyrm trabajaban dentro de una elaborada organización corporativa, actuando como agentes de la Corporación Pentex y sus filiales. Una de sus operaciones más capciosas fue un programa llamado Proyecto Ilíada, en el cual la compañía reclutó a empleados prometedores y los sometió a terribles experimentos. Los Garou asaltaron muchos laboratorios y factorías utilizados como parte del proyecto, pero eso no evitó que los esbirros del Wyrm aprendieran de sus errores. Cada vez que un Garou cortaba una de las cabezas de esta hidra financiera, otra aparecía para reemplazarla.

Ahora, en el siglo XXI, cada filial de Pentex tiene su propio programa para debilitar a los humanos y hacerlos más susceptibles a la corrupción espiritual. Al tiempo que continúan envenenando y destruyendo el planeta, estas nuevas empresas han reclutado a las víctimas más vulnerables como poderosos Fomori. Colaborando unas con otras mediante conspiraciones y subterfugios, crean tropas de choque para usarlas contra la Nación Garou y toda la civilización humana. Algunos monstruos son entrenados para formar manadas paramilitares llamadas *Primeros Equipos*; otros focalizan su dedicación en los objetivos fundamentales y secretos de una de las filiales corporativas.

Los Fomori solitarios son más difíciles de encontrar y, cuando se atrincheran por completo en su entorno, a veces son aún más difíciles de matar. Una amante familia puede llegar muy lejos para proteger a un aislado pariente Fomor sin entender nunca completamente la causa de su aflicción. Algunos Fomori tienen la suerte de poder ocultar sus defectos y pueden lograr mantenerse por sí mismos en la sociedad humana durante cortos períodos de tiempo, aunque sea gracias a la clase de trabajos humillantes y mal pagados que la mayoría de humanos tiende a evitar. Algo que, debido a su despiadada astucia y sus desajustes psicológicos, puede causar que se autodestruyan en cuestión de meses o años, pero no antes de haber extendido más corrupción, sufrimiento y abusos a su alrededor. Actuar contra estos monstruos modernos puede ser difícil. Cuando una manada de Garou aparece para secuestrar a un niño corrupto que vive en un hogar de los suburbios o cuando un dependiente de una tienda rodeado de cámaras de seguridad recibe la visita de cambiaformas, la manada puede descubrir que "hacer lo correcto" es un poco más difícil de lo que sospecharon en un principio. Resolver estos problemas mediante la violencia es una solución rápida y sucia, pero las consecuencias legales y la presión sobre su Velo de secretismo complican tremendamente todo.

Fomori bestiales

Atributos: Fuerza 3+, Destreza 2+, Resistencia 3+, Carisma 1+, Manipulación 1+, Apariencia (generalmente) 0, Percepción 2, Inteligencia 1+, Astucia 1+.

Habilidades: Esquivar 1, Pelea 1 a 3, Armas de Fuego 1, Pelea con Armas 1 o 2, Sigilo 1, Supervivencia 2, Ocultismo 1.

Poderes: Cada Fomor obtiene poder sobrenatural de la Perdición que lo posee. Consulta la lista siguiente para obtener varias sugerencias o siéntete libre de inventar otras nuevas. La mayoría de los Fomori tiene los Poderes Piel Blindada e Inmunidad al Delirio.

Equipo: Ropa harapienta o apestosa y probablemente un objeto afilado (Fuerza + 1 de daño). Los Fomori con entrenamiento militar pueden tener pistolas, rifles o equipo más exótico. Incluso un Fomor medio loco puede comprar un teléfono barato en una tienda para comunicarse con sus aliados.

Improvisar un Fomor

Casi cualquier humano vulnerable o de voluntad débil de cualquier estrato social puede convertirse en un Fomor. Pentex tiene gran cantidad de filiales que pueden ayudar en el proceso de selección. Si quieres narrar una campaña con una amplia variedad de Fomori, es mera cuestión de tomar las puntuaciones de un humano normal y añadirle una pizca de corrupción. Comienza así:

1) Ordena las tres categorías de Atributos (Físicos, Sociales y Mentales) y asigna seis puntos a la categoría primaria, cuatro a la secundaria y tres a la terciaria.
2) Ordena las tres categorías de Habilidades (Talentos, Técnicas y Conocimientos) de la misma manera y concede once puntos a la categoría primaria, siete a la secundaria y tres a la terciaria.
3) La mayoría de Fomori comienza con Fuerza de Voluntad 3, pero sin Rabia ni Gnosis (a menos que un Poder se las proporcione).
4) Elige de uno a tres Poderes Fomori. Valora los Poderes relacionados con el trasfondo del mortal (Fuego de Fénix para un bombero), su entorno (Aliento Nocivo para alguien que acecha en un club nocturno) o su producto favorito de Pentex (Berserker para un niño que colecciona figuras de acción corrompidas por el Wyrm).
5) Añade uno de los siguientes Poderes, dado que son los más comunes entre los Fomori: Berserker, Acceso a Dones o Piel Blindada. Casi todos los Fomori también poseen Inmunidad al Delirio.
6) Un Fomor puede adquirir hasta tres puntos en los siguientes Trasfondos: Aliados, Contactos o Recursos.

Poderes de los Fomori

Un Fomor recién poseído suele tener uno de los siguientes Poderes (o habitualmente dos, siendo uno Inmunidad al Delirio). El Fomor medio tiene tres, mientras que algunas de las creaciones más peligrosas de Pentex tienen cuatro o cinco. Aunque es muy fácil añadir un "grupo" de tres Poderes

a una hoja de personaje genérica, los Fomori más peligrosos aún mantienen algo de sus vidas anteriores. Cualquier distribución de puntuaciones para un humano ordinario puede transformarse en un Fomor con sólo añadir algunos Poderes.

• **Acceso a Dones:** El Fomor puede aprender Dones Homínido, Ahroun o de los Danzantes de la Espiral Negra de nivel uno y dos. Los efectos del Don siempre se presentan retorcidos o pervertidos de alguna forma. Por ejemplo, un Fomor usando Persuasión podría dar la impresión de que le han lavado el cerebro y habla en un idioma desconocido mediante chirriantes mandíbulas insectiles escondidas en su boca, o influye a los testigos con sus hipnóticos ojos de iris dobles o posee el fanatismo y la determinación de un sectario religioso.

Sistema: Cada Don cuenta como un Poder por separado. Si el Don necesita Rabia o Gnosis, el monstruo puede gastar Fuerza de Voluntad en su lugar (a menos que haya adquirido Rabia o Gnosis).

• **Agilidad:** El Fomor es muy hábil y mantiene su equilibrio mientras realiza proezas que harían que cualquier otro se diera de bruces contra el suelo. Esta habilidad sobrenatural casi parece desafiar las leyes de la física; no obstante, cualquiera que trate de subir a Internet una grabación de estas ágiles acciones sólo capturará un vídeo terriblemente borroso. Las proezas realmente imposibles pueden provocar el Delirio.

Sistema: El Fomor añade dos dados a todas las acciones asociadas con escalar, saltar y mantener el equilibrio.

• **Alas:** El Fomor tiene un medio para volar, ya sea un patagio retráctil bajo sus brazos, hinchadas bolsas de gas que lo elevan, telequinesis eficaz (aunque dolorosa) o algún tipo particularmente inusual de alas demoníacas. Cualquiera que sea la forma que adopten sus alas, el Fomor puede planear, deslizarse, remontar el vuelo o flotar.

Sistema: El Fomor puede volar hasta el máximo de la velocidad de trote de un humano normal (13 metros o yardas por turno). Con esfuerzo, puede aumentar esta velocidad añadiendo su puntuación de Destreza a su velocidad de vuelo durante un corto *sprint*; esto requiere un punto temporal de Fuerza de Voluntad (o de Rabia, si la tiene). El movimiento vertical es inferior a un cuarto de esa velocidad (3 metros o yardas por turno).

• **Aliento Nocivo:** El Fomor libera gases nocivos y los que estén cerca comienzan a sentir una ansiedad inexplicable. Éstos debilitan el tejido pulmonar (o las paredes del estómago) de quienes los respiran.

Sistema: El Fomor tira Resistencia + Medicina (dificultad 6). Los gases flotan hasta 20 metros o yardas en torno al Fomor. Cualquiera dentro de ese radio debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) o siente una irresistible necesidad de consumir una sustancia insana (pero aun así comestible o inhalable), como alcohol o cigarrillos (incluso si la víctima no bebe ni fuma): la sustancia no puede ser tóxica, corrosiva o venenosa. Cada objetivo que falle esta tirada de Fuerza de Voluntad sufre un nivel de Salud de daño. El daño es agravado y no puede absorberse (algunas variantes de este Poder tienen un olor diferente que induce un ansia incontenible por comida insana, como hambre de carne cruda o panceta quemada; el daño se inflige entonces a las paredes del estómago). Aliento Nocivo sólo puede usarse tres veces en una escena.

• **Aliento Peligroso:** El Fomor puede arrojar una nube de dañina halitosis sobre cualquiera a su alcance.

Sistema: Inflige un nivel de Salud de daño si tiene éxito en una tirada de Destreza + Pelea (dificultad 7). Puede emplearse una vez por escena por cada punto de Resistencia que tenga el Fomor. Sin embargo, la nube no puede extenderse más allá del alcance del Fomor.

• **Almohadillas:** El monstruo tiene un suave acolchamiento en la planta de los pies que le permite moverse sigilosamente.

Sistema: Disminuye en 2 la dificultad de todas las tiradas de Sigilo del Fomor.

• **Berserker:** El Fomor comprende la furia y la ira tan bien como cualquier hombre lobo, aunque nunca entenderá cómo atemperar la pasión con sabiduría. Recurriendo a su furia interior, el monstruo la canaliza en crueles ataques contra los Garou. Unos pocos Fomori emplean esa furia para alimentar otros Poderes sobrenaturales. Los Fomori contaminados por Pentex suelen estar familiarizados con los productos de la compañía que alientan la frustración y la ira.

Sistema: El Fomor tiene cinco puntos de Rabia y puede usarlos como los Garou. No obstante, también es vulnerable al Frenesí. Algunos Poderes de los Fomori tienen Berserker como prerrequisito, especialmente aquellos casos en los que el Fomor necesite Rabia para poder usar una habilidad.

• **Cabeza de Rata:** ¿Sabías que las ratas tienen una estructura ósea plegable que les permite escurrirse por agujeros del tamaño de su cráneo? Un Fomor con este Poder es capaz de escabullirse por agujeros tan pequeños como el 5% de su circunferencia ordinaria. Como una rata pequeña y traviesa, un Fomor de tamaño humano puede escurrirse por un agujero del tamaño de una moneda.

Sistema: El Fomor tira Destreza + Atletismo (dificultad 6). Los efectos duran un "deslizamiento" a través de un agujero (hasta que el Fomor alcanza un área más amplia que su tamaño original). Una tirada fallida significa que se ha atascado; esto requiere intentos posteriores, pero cada intento sucesivo incrementa la dificultad en uno. Cuando se desliza así, el Fomor puede moverse a la mitad de su velocidad de carrera normal.

• **Cambio de Tamaño:** El Fomor puede incrementar su tamaño en un instante. Un Fomor puede adquirir este Poder hasta tres veces; esto representa tres categorías de tamaño distintas.

Sistema: Gasta un punto de Fuerza de Voluntad (o de Rabia, si tienes). El cambio de tamaño dura una escena. Por cada nivel, el Fomor adquiere un nivel de Salud y un punto de Fuerza o Resistencia temporales. Añadir un nivel a un humano le da el tamaño de un león o un poni; añadir dos, el de un caballo; añadir tres, el de un rinoceronte. El Fomor mantiene la misma movilidad y todos sus Poderes.

• **Caminar por las Paredes:** Las manos y los pies del Fomor son pegajosos. El monstruo puede ascender por cualquier superficie vertical como si corriese por terreno llano.

Sistema: Andar por las Paredes no suele requerir una tirada, pero en situaciones de combate o crisis puede ser necesaria una tirada de Destreza + Atletismo. Las superficies difíciles (como las escurridizas paredes de un liso rascacielos de cristal empapado por la lluvia) pueden requerir una tirada. A discreción del Narrador, las sustancias "más resbaladizas que los mocos" (como el hielo húmedo) no se ven afectadas por este Poder.

• **Caparazón Canceroso:** El Fomor padece una desagradable y repulsiva condición cutánea que suscita las miradas de la gente indiscreta y preguntas incómodas de aquéllos aún más maleducados. Podría tratarse de recrecimientos, manchas, verrugas, úlceras, heridas supurantes u otras desfiguraciones. La ropa y los cosméticos pueden disimularlas un poco, lo suficiente para confundirse entre la gente normal que padece aflicciones similares (dando como resultado una Apariencia de 1). Sin embargo, cuando se enfurece, las deformidades del Fomor se manifiestan, formando un caparazón de cuerpo completo de tumores y úlceras indudablemente antinaturales (y la Apariencia efectiva baja a 0).

Sistema: El Fomor puede gastar un punto de Rabia para endurecer su piel con recrecimientos duros y escamosos durante una escena. Esta armadura natural proporciona al Fomor dos dados adicionales para absorber el daño de los ataques físicos. Este Poder no puede combinarse con Pellejo Blindado; es una alternativa relativamente disimulable.

• **Cola Azotadora:** El Fomor tiene un apéndice similar a un miembro adicional. Sin embargo, esta cola azotadora no puede emplearse para manipulaciones precisas.

Sistema: La cola tiene un alcance de 1,8 metros (6 pies), requiere una tirada de Destreza + Pelea con Armas para acertar (dificultad 8) e inflige Fuerza +2 de daño.

• **Coloración Camaleónica:** El Fomor puede cambiar de color, mimetizándose con su entorno. Este Poder puede manifestarse como un simple matiz, en forma de una oscura sombra o incluso como un patrón que se mezcla con el fondo.

Sistema: Se necesita un turno para activar el cambio de color. Cualquiera que trate de localizar al Fomor debe tirar Astucia + Alerta (dificultad 7). Una variación de este Poder, Paseo de Sombras, permite al Fomor cambiar su piel a un tono grisáceo o negruzco para que pueda caminar por las sombras; la mecánica es la misma. A discreción del Narrador, mimetizarse en algún lugar complicado puede requerir una tirada de Astucia + Subterfugio (un único color necesitaría un éxito; un muro de ladrillo, tres; un patrón complejo sería posible con cinco éxitos).

• **Comer Cerebros:** El Fomor puede reducir de forma temporal la Inteligencia de una víctima (o cualquier Atributo Mental) mordisqueando el cráneo de esa persona. Sin embargo, abrirle la cabeza no es realmente necesario.

Sistema: El Fomor debe tocar al objetivo; esto requiere una tirada de Destreza + Atletismo. Si tiene éxito, gasta un punto de Fuerza de Voluntad en el mismo turno y tira Inteligencia + Ocultismo (dificultad 6); el objetivo puede resistir con Fuerza de Voluntad (dificultad 6). Si tiene éxito, el Fomor puede disminuir temporalmente uno de los Atributos Mentales de la víctima en un punto. Esto no inflige daño físico, aunque se sana al mismo ritmo que el daño agravado.

• **Control Animal:** El Fomor puede emitir un agudo lamento que sólo los animales pueden oír e invoca a unos cuantos de entre los más pusilánimes o enfermizos de la zona. El Fomor puede comandar entonces a sus esbirros animales para que hagan cualquier cosa que normalmente podrían hacer, aunque intencionadamente y con una inteligencia casi humana. Por ejemplo, los perros pueden morder a los humanos, las ratas pueden seguir a gente sin ser vistas o un gato puede saltar a la cara de alguien para sacarle los ojos a arañazos.

Sistema: El Fomor gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Trato con Animales (dificultad 6). Si tiene éxito, el Fomor puede, por cada éxito, someter a su voluntad a un animal que se encuentre a menos de 120 metros o yardas. La orden debe ser sencilla y no puede consistir en más de cinco palabras. Los efectos duran una escena.

• **Debilitamiento Molecular:** El Fomor puede rasgar los vínculos que mantienen unida la materia, ya sea mediante ataques cuerpo a cuerpo o a distancia.

Sistema: El Fomor primero debe golpear con éxito al objetivo con un ataque de toque; esto requiere una tirada de Destreza + Pelea con Armas que la víctima puede esquivar (pero no parar o bloquear). El Fomor gasta entonces un punto de Fuerza de Voluntad y tira Percepción + Medicina (si el objetivo es orgánico) o Percepción + Artesanía (si es inorgánico); la dificultad es 8 en ambos casos. Si tiene éxito en esta segunda tirada, el daño se duplica.

• **Ecos de Ira:** El Fomor puede inducir una explosión emocional en una víctima humana. Algunos de estos monstruos se rinden al Wyrm al caer presas de un pecado o una adicción. En particular, las filiales de Pentex destacan a la hora de provocar tales comportamientos en sus consumidores más pusilánimes. Bajo las condiciones adecuadas, estos monstruos pueden suscitar comportamientos similares en humanos con escasa catadura moral.

Sistema: Se puede realizar un intento una vez por escena. El Fomor tira Apariencia + Intimidación; el oponente del monstruo tira Fuerza de Voluntad (dificultad 6). Si el Fomor consigue más éxitos que su oponente, éste pierde un turno por cada éxito de diferencia y es incapaz de hacer nada salvo actuar en base a una de sus emociones disfuncionales. Si el objetivo ha usado un producto producido por la corporación Pentex en la última escena, la dificultad de su tirada de Fuerza de Voluntad podría incrementarse en uno o en dos.

• **Engaño:** El Fomor puede enmascarar su propia mancha del Wyrm durante un turno. Con un toque, puede incluso enmascarar o falsificar la corrupción de algún otro, pero sólo si tiene talento para el subterfugio.

Sistema: El Fomor debe tocar a su objetivo; para ello tira Destreza + Atletismo. Si tiene éxito, gasta un punto de Fuerza de Voluntad en el mismo turno y tira Astucia + Subterfugio (dificultad 7). Un Fomor que enmascare su propia mancha del Wyrm necesita un éxito; enmascarar la corrupción de algún otro (como la baja Humanidad de un vampiro o la verdadera naturaleza de un Danzante de la Espiral Negra) requiere tres



y para falsificar corrupción (hacer que un heroico Colmillo Plateado huela "a Wyrm") se necesitan cinco. Cualquier criatura sobrenatural puede ver a través de este engaño con una tirada enfrentada de Percepción + Ocultismo; añade tres éxitos si un Don Garou, Disciplina vampírica o Esfera de los magos puede usarse para percibir o interpretar lo sobrenatural.

• **Entumecimiento:** El cuerpo del Fomor se vuelve completamente insensible, no siente ningún dolor. Durante ese tiempo no siente ninguna sensación, no puede hablar con propiedad (como si su lengua estuviese anestesiada) y puede cortarse sin sentir nada. Algunos Fomori se vuelven adictos a esta liberación del sufrimiento. Para algunos pobres bastardos no sentir nada es mejor que sentir dolor, ya sea emocional o de cualquier otro tipo.

Sistema: El Fomor gasta un punto temporal de Fuerza de Voluntad y tira Resistencia + Medicina (dificultad 6). Los efectos duran una escena. El Fomor no sufre penalizaciones por heridas y tiene tres niveles de Salud adicionales. Sin embargo, cuando pasa el efecto de este Poder, los niveles de Salud adicionales desaparecen; si el Fomor está por debajo de Incapacitado, muere y se derrite en una masa informe de músculo y hueso. Afortunadamente, no siente nada.

• **Estallido Mental:** El Fomor puede asaltar la mente de una víctima con energía mental y dejarla incapacitada por el dolor.

Sistema: El Fomor gasta un punto temporal de Fuerza de Voluntad y tira Astucia + Alerta (dificultad 8); la víctima resiste con Fuerza de Voluntad (dificultad 6) y no puede actuar durante un turno por cada éxito, puesto que está destrozada por el dolor.

• **Exoesqueleto:** El Fomor posee un duro y retorcido caparazón osificado con extraños recrecimientos de marfil.

Sistema: El exoesqueleto proporciona al Fomor +3 puntos de Fuerza y +3 puntos de Resistencia. Si esto eleva un Atributo por encima de 5, el aspecto de la criatura es tan imposible que verla provoca la locura del Delirio.

• **Expansión Corporal:** El Fomor puede triplicar su estatura normal. El monstruo puede dar saltos gigantescos o agarrar humanos con sus carnosas manazas. Por desgracia, los órganos internos del Fomor no se adaptan bien, ya que no hay suficiente aire en sus pulmones o sangre en sus venas para permanecer sano. Sus huesos también se vuelven quebradizos.

Sistema: Gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Fuerza + Atletismo (dificultad 6). Los ataques cuerpo a cuerpo del Fomor expandido infligen Fuerza +4 de daño. El Fomor también puede correr 10 metros o yardas más por turno. Si el monstruo fracasa en una tirada de absorción, sus quebradizos huesos se parten, causándole un nivel de Salud de daño.

• **Extrusión Ectoplásmica:** El Fomor puede crear hasta cuatro tentáculos ectoplásmicos que pueden usarse para alcanzar, tomar y golpear objetos, abofetear gente o asfixiar cosas vivas. Cada apéndice puede alcanzar hasta cinco metros o yardas.

Sistema: Gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Resistencia + Ocultismo (dificultad 6) para crear los tentáculos. El Fomor añade tres dados de Fuerza a cualquier tirada que implique levantar peso o proezas de Fuerza. Para atacar con los tentáculos, tira Destreza + Pelea (dificultad 8); en conjunto causan Fuerza +2 de daño. Estos tentáculos pueden infligir cualquier daño que pueda causar una presa.

• **Fauces del Wyrm:** El Fomor puede distender su boca y tragarse un objeto o criatura en su poder; el tamaño de la víctima no puede superar el de un humano. Si el Fomor devora a una criatura viva, la víctima comienza a asfixiarse (ver *Asfixia*); si la víctima muere de esta forma, es digerida como comida. Todos los objetos indigeribles se excretan transcurrido un día.

Sistema: El Fomor debe primero tener éxito en un intento de presa. Una vez por turno durante los dos siguientes, el Fomor puede intentar una tirada adicional de Destreza + Pelea con Armas; la víctima resiste con Destreza + Atletismo. Si la víctima tiene éxito en estas tiradas, escapa. Si no escapa en tres turnos, es devorada por completo. El Fomor puede decidir dejarla marchar antes de devorarla entera, mientras que ésta puede escoger atacar en vez de tratar de escapar.

• **Forma de Fénix:** El Fomor puede inmolarse convirtiéndose en una hoguera andante. Las llamas no lo dañan, pero prende todo lo que toca, incluyendo munición (la cual puede explotar) y cualquier edificio en el que entre.

Sistema: El Fomor gasta un punto temporal de Fuerza de Voluntad y tira Resistencia + Ocultismo (dificultad 7). Las llamas se consideran un abrasador fuego químico (tres niveles de Salud de daño; dificultad 9 para absorberlo). Los efectos duran un turno por éxito.

• **Forma Gaseosa**: El Fomor puede sublimar su cuerpo en apenas unos segundos. El gas retiene su integridad, incluso frente a fuertes vientos. Su hedor evoca azufre, orina, excrementos o cualquier otro olor desagradable.

Sistema: El monstruo debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad para volverse gaseoso. La transformación dura un turno y el Fomor no puede permanecer en estado gaseoso más de una escena. Cambiar de vuelta a su estado normal antes requiere un segundo punto de Fuerza de Voluntad. Puede moverse a voluntad a donde quiera que pudiera propagarse un gas. Sin embargo, el Fomor no puede ser inhalado.

• **Forma Viscosa:** El Fomor puede derretirse en un charco de líquido espeso y viscoso que se desplaza a voluntad. Esta abotargada masa de fluidos nauseabundos ondula cuando se mueve. Es lo suficientemente pegajosa para escalar lentamente muros o techos.

Sistema: Cambiar de forma sólida a líquida requiere un punto de Fuerza de Voluntad; sin embargo, el Fomor no puede permanecer en estado líquido durante más de una escena. Revertir antes de tiempo a su estado normal requiere un segundo punto de Fuerza de Voluntad. El Fomor en estado líquido tiene sus dados de absorción habituales, pero es inmune a los ataques cinéticos (como los garrazos o los disparos). Se mueve a su velocidad normal y puede moverse a la mitad de ésta por superficies verticales. No puede atacar en esta forma líquida.

• **Fuerza Antinatural:** Los músculos del Fomor están hipertrofiados, lo que le confiere una fuerza inhumana. En algunos casos, esta terrible fuerza es obviamente una habilidad o aflicción sobrenatural. Con una mutación o hiperextensión suficientes, los músculos pueden adoptar formas extrañas, tener espasmos violentos o sacudirse de forma incontrolable. El Fomor podría carecer de piel, volviéndose sus músculos totalmente visibles. La mayoría de los Fomori con Fuerza Antinatural están ansiosos por abusar de los dones que les ha concedido el Wyrm de las formas más violentas e impacientes posibles.

Sistema: Este Poder añade cuatro puntos al Atributo Fuerza del Fomor. Si el Atributo resultante es superior a 5, resulta evidente que esta habilidad es sobrenatural y no puede ocultarse. Si el Fomor intenta una tirada de la tabla de proezas de Fuerza, se enfurecerá durante una escena después de haberla logrado.

• **Garras y Colmillos:** El Fomor tiene armas naturales similares a las garras y colmillos de un Garou. Sin embargo, no se manifiestan exactamente como dientes y zarpas. El monstruo puede tener púas de puercoespín, espolones óseos, una probóscide dentada o una variedad de armas naturales aún más raras y prehistóricas.

Sistema: El Fomor puede realizar las maniobras mordisco y garrazo; cada ataque inflige Fuerza +1 de daño agravado. Sea cual sea la forma que adopten estas armas naturales, no pueden ocultarse fácilmente, haciendo imposible la perspectiva de mezclarse con la sociedad humana.

• **Homogeneidad:** El Fomor puede inhibir o incluso cancelar el Poder de una criatura sobrenatural cercana.

Sistema: El Fomor gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Intimidación (dificultad 7). El monstruo escoge una criatura sobrenatural en un radio de cinco metros o yardas. El objetivo puede resistir con una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7). Si el Fomor gana esta tirada enfrentada, cada éxito resta un dado de la próxima reserva de dados para activar una habilidad sobrenatural, como una Disciplina vampírica, un Don Garou, una Esfera de un mago, etc.

• **Inmunidad al Delirio:** Éste es el Poder más común y podría decirse que el más útil que un Fomor puede tener. Casi todas las Perdiciones suprimen el Delirio en sus víctimas y parece ser un efecto recurrente en los Fomori creados mediante los productos de Pentex. A medida que la humanidad y las habilidades cognitivas del monstruo degeneran, las partes del cerebro que disparan el Delirio también comienzan a deteriorarse.

Sistema: El Delirio no afecta a los Fomori con este Poder, igual que no afecta a los Garou ni a su Parentela.

Nota para el Narrador: Los escasos Fomori que no poseen este Poder actúan de manera incluso más irracional que sus dementes aliados, comportándose de acuerdo a ilusiones y racionalizaciones de lo que experimentan durante el Delirio. Como ocurre con los humanos, estas reacciones se basan en la Fuerza de Voluntad del Fomor. El Delirio no evita que el Fomor use todos sus Poderes cuando reacciona a esta fantasía.

• **Invisibilidad:** El Fomor está tan retorcido que la *luz* puede deformarse en torno a él cuando usa esta habilidad. Mientras se concentre y no ataque a nadie, permanece invisible.

Sistema: El Fomor gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Astucia + Sigilo (dificultad 7). Cualquiera que esté buscando específicamente a un Fomor oculto puede hacer una tirada enfrentada de Percepción + Alerta (dificultad 8). Sentir al Wyrm no requiere de una tirada enfrentada, pero no puede precisar la localización exacta del Fomor. Los efectos del Poder duran hasta el final de la escena o hasta que el Fomor entre en combate.

• **Iracundos Vituperios:** El Fomor puede mofarse de un enemigo para que éste lo ataque o al menos incrementar las posibilidades de que lo haga.

Sistema: Este Poder requiere una tirada de Carisma + Intimidación (dificultad 6). Durante la siguiente escena, el oponente del Fomor sufre una penalización de dos dados si trata de atacar a cualquiera que no sea el Fomor. Iracundos Vituperios sólo puede usarse contra un oponente; utilizarlo de nuevo en una lucha cambia su objetivo. Los efectos del Poder terminan al final de la escena.

• **Juego de Sombras:** El Fomor puede manipular las sombras a su alrededor y convertirlas en un velo de oscuridad. La mayoría de la gente no puede penetrar esta ofuscación, pero el Fomor que usa este Poder puede ver a través de ella.

Sistema: El Fomor tira Astucia + Sigilo (dificultad 6). Los efectos duran un turno por éxito a menos que gaste un punto de Fuerza de Voluntad, en cuyo caso dura una escena. Esto afecta a un área de hasta 30 metros o yardas de diámetro. Para ver a través de este velo de sombras se necesita buscar activamente y tirar Percepción + Ocultismo; usar una habilidad sobrenatural (como un Don que use Percepción o el Auspex de un vampiro) añade un éxito automático a esta tirada. Cada éxito en la tirada de activación añade un dado a las tiradas que involucren Sigilo o Intimidación.

• **Lengua de Rana:** La lengua del monstruo se proyecta de forma violenta de su cavidad bucal y se pega a las víctimas que estén a su alcance.

Sistema: El Fomor tira Destreza + Atletismo para atacar a un objetivo hasta a dos metros de distancia con su lengua de rana. Es posible realizar maniobras de presa; el daño es igual a su Fuerza. El Fomor gana dos dados de Fuerza cuando tira de un objetivo apresado.

• **Mega-Atributo:** El Fomor ha mejorado su Fuerza, Destreza o Resistencia.

Sistema: Este Poder puede adquirirse hasta tres veces. Cada vez, el Fomor gana tres puntos adicionales en un Atributo Físico distinto; Fuerza es el Atributo que más suele potenciarse. Si se aumenta un Atributo por encima de 5, el Fomor es obviamente sobrenatural, e induce el Delirio en cualquiera que lo vea. No puede aumentarse ningún Atributo de esta forma más de una vez, ni hacer que supere los 10 puntos.

• **Miasma Nocivo:** El Fomor puede expeler a voluntad una nube nociva de esporas tóxicas que afectan a cualquiera al alcance de la mano (o a una distancia de un metro o yarda, lo que sea menor).

Sistema: El Fomor puede usar este Poder una vez por escena; se requiere una tirada de Apariencia + Subterfugio (dificultad 8). Cada víctima dentro del radio de alcance puede resistir con una tirada de Resistencia + Impulso Primario (dificultad 8). Se hace una tirada contra todas las víctimas a la vez. Por cada éxito del Fomor que exceda los de la tirada de su víctima, ésta queda inmovilizada durante un turno (un punto de Fuerza de Voluntad puede anular los efectos durante un turno). Los efectos resultantes incluyen toser, respirar con dificultad, ojos llorosos y náuseas. Las víctimas quedan inmovilizadas e incapacitadas, aunque pueden defenderse.

• **Miembros Adicionales:** El Fomor tiene uno o más miembros adicionales que suelen manifestarse como masas de zarcillos. Estos miembros pueden sobresalir en ángulos antinaturales o pueden ser extensiones de la lengua de la criatura. Ésta podría tener métodos de ocultar estos apéndices adicionales, como un marsupio, un saco en la garganta o un tentáculo en la barriga.

Sistema: El Fomor tiene tres dados adicionales para los intentos de realizar presas. Podría ser capaz de realizar esos intentos a una distancia mayor, dependiendo de la forma que tomen sus miembros. Los tentáculos que reemplacen miembros existentes pueden tener la misma capacidad sensorial y podrán realizar algunas de las mismas funciones.

• **Moco babeante:** La piel del Fomor está cubierta de verrugas que pueden segregar una baba espesa y fluida. El mejunje es muy lubricante y puede ayudar al monstruo a escapar de un fuerte apretón o pasar a través de un espacio pequeño. Sin embargo, el moco babeante se disuelve casi instantáneamente al Sol.

Sistema: Gasta un punto temporal de Fuerza de Voluntad; el efecto dura una escena. Cualquier oponente que intente hacer una presa o asir al Fomor pierde un dado de su reserva. También gana un dado adicional de absorción contra las armas romas (como porras o puños). Sin embargo, la dificultad de las tiradas para rastrear a un Fomor con este Poder se reduce en tres. El moco babeante apesta.

• **Modelar**: El Fomor secreta un veneno que puede derretir el cuerpo de una víctima viva en una masa maleable. Ésta puede ser moldeada como caramelo, amasarse como pasta o modelarse como arcilla. La víctima aún puede resistirse hasta quedar Incapacitada, momento en el cual se convierte en un lamentable charco de miserable y gimoteante porquería.

Sistema: El Fomor debe infligir daño al objetivo con un ataque perforante natural (colmillos, aguijón, etc.) y gastar un punto temporal de Fuerza de Voluntad. Si no tiene tal armamento de forma natural, su mordisco inflige Fuerza –1 de daño (dificultad 5). Cada turno tras ser mordida, la víctima sufre un nivel de Salud de daño agravado que no puede absorberse. El veneno hace daño a lo largo del tiempo, infligiendo un punto de daño cada turno por cada éxito que obtuviera inicialmente el Fomor. Con cada nivel de daño la víctima se vuelve cada vez más maleable. Cuando la víctima queda Incapacitada es ya una masa viscosa sin capacidades motoras. Una vez que se sanan esos niveles de Salud, ésta vuelve a la normalidad. Los Dones Resistir Toxina, Doppelgänger y Adaptación permiten a los Garou resistir este Poder.

• Mordisco Venenoso: El Fomor rabioso puede secretar una bocanada de viscosa y colorida espuma venenosa, pero sólo puede usarla lamiendo o mordiendo a alguien.

Sistema: Si el Fomor inflige al menos un nivel de Salud de daño cuando muerde, este veneno inflige Fuerza +2 de daño agravado que no puede absorberse. Sin embargo, el Don Resistir Toxina evita el daño de este veneno.

• Mutación Bestial: El Fomor puede cambiar de forma y convertirse en una espantosa bestia. La forma bestial de cada Fomor es distinta, pero ninguna es agradable a la vista (ni al olfato o el oído, ya puestos). Nadie lo confundiría con una criatura natural: son la materia prima de las pesadillas. Estos característicos monstruos pueden ser identificados por sus insoportables aromas, antinaturales colores, horribles pieles o escamas, o incluso por las enloquecedoras emanaciones de sus diversos orificios (en otras palabras, deja que tu imaginación se desboque).

Sistema: Cambiar de forma lleva el mismo tiempo que para un Garou (usando Destreza + Impulso Primario, aunque pocos Fomori aprenden esa Habilidad). El Monstruo gana dos dados adicionales en los Atributos Físicos, pero la Apariencia de la criatura en su Mutación Bestial desciende a 0. Muchos de estos monstruos también tienen el Poder Garras y Colmillos o Miembros Adicionales.

• Ojos del Wyrm: El Fomor tiene unos ojos antinaturales que pueden aterrorizar a la gente. Algo en ellos es grotesco y extraño: pueden tener iris de raros colores iridiscentes, pupilas de formas irregulares, una extraña habilidad para salirse de las cuencas o una propensión a supurar fluidos viscosos. La criatura puede dilatar o distorsionar de alguna otra forma sus ojos a voluntad, demostrando la clase de nauseabundas y repulsivas manifestaciones que otorga el Wyrm. Como reza el dicho: los ojos son los espejos del alma, y éstos muestran con claridad la corrupción espiritual que arde tras ellos.

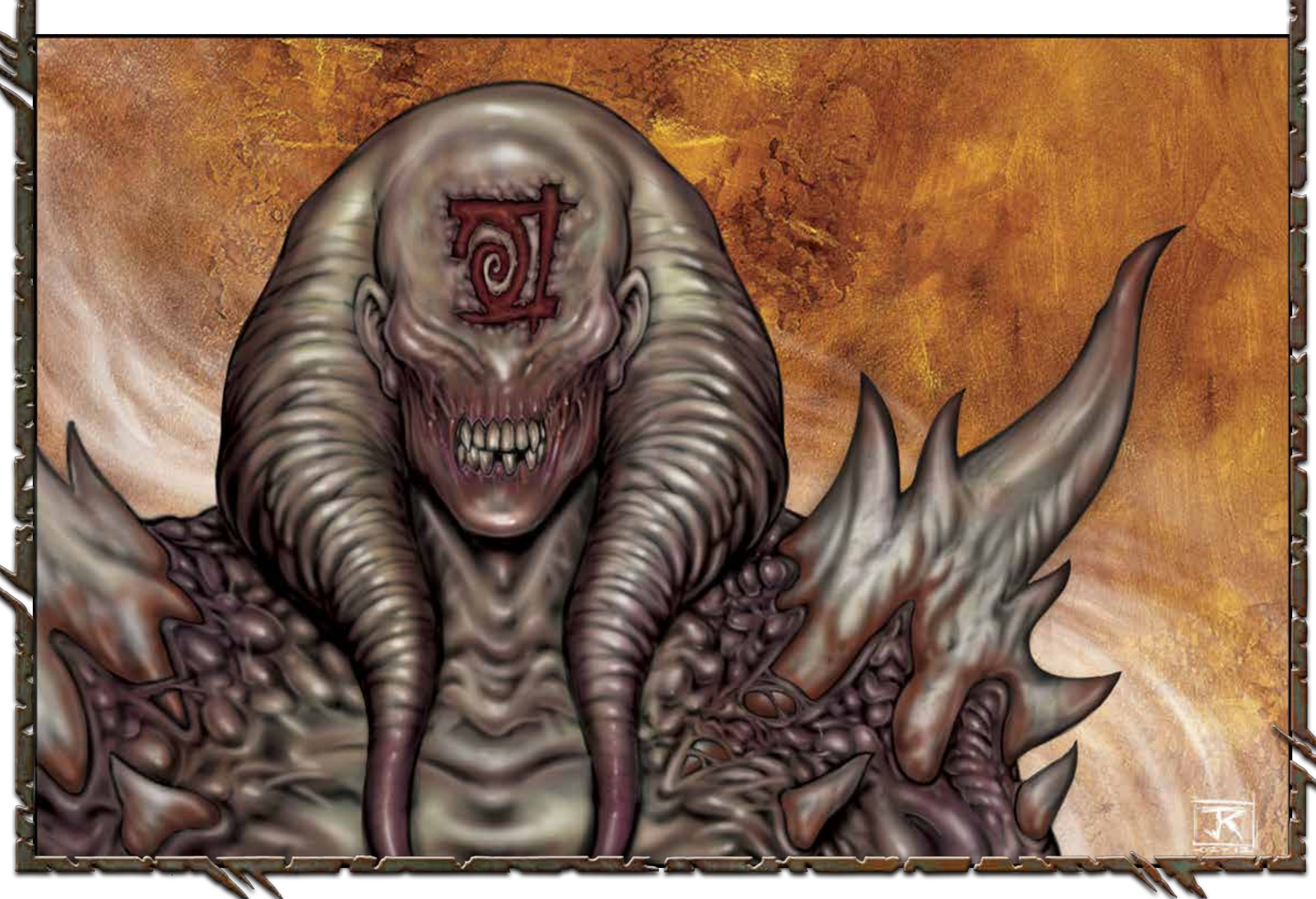
Sistema: Los ojos del Fomor parecen normales hasta que se activa este Poder. Un oponente que mire al monstruo a los ojos debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) o permanecerá inmovilizado por el horror durante cinco turnos menos su puntuación en Astucia (mínimo un turno).

• Orificio Dentado: El Fomor tiene una segunda boca que puede ocultar. La manifestación más común de este Poder se da en las palmas de las manos, el vientre o sustituyendo otro orificio corporal. Cuando se retrae, el orificio dentado no es visible (una capa de piel oculta los dientes, aunque el montón de piel que lo oculta suele tener una apariencia perturbadoramente insana).

Sistema: Cuando el Fomor efectúa con éxito una maniobra de presa, puede tratar inmediatamente de realizar un ataque de mordisco siempre que no haya ropa gruesa separando su segunda boca de la víctima. Hasta que ésta escape de la presa, el Fomor puede continuar haciendo ataques de mordisco cada turno además de sus ataques contra otras víctimas.

• Pasaje Umbral: El Fomor puede entrar y salir de la Penumbra igual que cualquier Garou.

Sistema: El Sistema es el mismo que para un Garou que camina de lado, pero el Fomor usa el Rasgo Fuerza de



Voluntad en lugar de Gnosis a menos que tenga el Poder Vínculos Espirituales; entonces puede escoger entre ambos. Debe viajar solo; no puede llevar a otros con él, ni siquiera a otros Fomori.

• **Pellejo Blindado:** El Fomor tiene una piel gruesa resistente al daño. Puede ser un pellejo curtido que absorbe el daño, escamas de reptil que desvían los ataques o una secreción viscosa que hace que las armas resbalen.

Sistema: El Fomor tiene tres dados adicionales para absorber daño letal y contundente. El monstruo también puede usar esos dados para tratar de absorber daño agravado (dificultad 8).

• **Pellejo del Infierno:** La piel del Fomor tiene un matiz ligeramente rojizo. Es altamente resistente al calor, el fuego y la radiación.

Sistema: Obtiene tres dados de absorción adicionales que sólo pueden usarse contra el daño por calor, fuego o radiación, la cual normalmente no puede absorberse.

• **Piel Blindada:** Esta habilidad es muy común entre los Fomori.

Sistema: La criatura puede absorber y sanar daño letal como si fuese contundente.

• **Piel de Brea:** El Fomor está cubierto con una espesa y pegajosa sustancia, como pegamento, melaza o brea.

Sistema: Si alguien ataca al Fomor con un arma, ésta se pega a la piel del Fomor y no puede recuperarse hasta el final de la escena. Cualquiera que golpee con éxito al Fomor con un ataque cuerpo a cuerpo sin armas queda pegado a él, como si el monstruo estuviese cubierto de papel matamoscas. Escapar de la brea requiere una tirada enfrentada: el Fomor tira Destreza + Impulso Primario, mientras que la víctima tira Destreza + Atletismo. Ambos pueden continuar usando ataques cuerpo a cuerpo o Dones mientras están pegados.

• **Piel Serpentina:** El Fomor puede mudar su piel y animarla. Puede darle instrucciones (no más de cinco palabras) antes de que se marche. La piel puede andar, sujetar cosas o atacar.

Sistema: El Fomor gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Destreza + Atletismo (dificultad 6); los efectos duran una escena. Tras habérsela quitado, la piel debe volver a su dueño o se desintegra. Ésta puede alejarse "caminando" cuanto quiera. Sólo tiene un punto en cada Atributo Físico y un nivel de Salud, y carece de los demás Poderes inherentes del Fomor (como Púas Corporales). Si es destruida, al Fomor le crecerá una nueva tras un mes; si posee el Poder Regeneración le vuelve a crecer en un día. Un Fomor puede vivir sin su piel, pero tendrá un nivel de Salud menos y Apariencia 0.

• **Provocar Locura:** El Fomor puede destrozar la cordura y retorcer las mentes. El método exacto depende de las inclinaciones del monstruo. Algunos farfullan y balbucean en la lengua del Wyrm; otros proyectan ilusiones que distorsionan y distienden sus cuerpos en formas blasfemas y atávicas. Los Fomori con Gnosis (por el Poder Vínculos Espirituales) pueden incluso permitir a un mortal vislumbrar a través de la Umbra las profundidades de una Cloaca. No importa el método, sólo que conduce inevitablemente a la locura.

Sistema: El objetivo debe estar dentro del campo visual; el Fomor necesita entablar contacto con él, ya sea hablando o peleando. Gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Fuerza de Voluntad (dificultad 8).

— Uno o dos éxitos infligen una fobia menor durante una escena a discreción del Narrador.

— Con tres o cuatro éxitos, la víctima desarrolla un delirio o una fobia mayor durante una hora o una escena (lo que dure más).

— Con cinco éxitos, la víctima enloquece por completo durante un día. Si el objetivo es un personaje jugador, podría, en cambio, ausentarse durante una escena mientras está bajo el control del Narrador. Cuando termina, la víctima no recuerda nada de lo sucedido.

• **Púas Corporales:** El Fomor tiene protuberancias óseas afiladas como cuchillas que sobresalen de sus articulaciones. El tamaño, forma y número de estas púas varía de un monstruo a otro.

Sistema: Si el Fomor tiene éxito en un ataque en el que use sus púas corporales, produce dos dados adicionales de daño. La mayoría de las púas están unidas a los brazos o las piernas, y añaden dados de daño a un puñetazo o una patada. Este Poder puede "comprarse" hasta tres veces para tener niveles adicionales; cada nivel añade otros dos dados de daño.

• **Regeneración:** El Fomor se recupera de una lesión a un ritmo sobrenatural, de forma muy similar a la de los hombres lobo. Sin embargo, estas heridas nunca sanan del todo. La carne genera cicatrices, los huesos se sueldan en posiciones incorrectas y las heridas particularmente graves pueden dar lugar a tumores permanentes, úlceras supurantes, carne descolorida o nuevas mutaciones. Un Fomor que ha pasado un infierno y ha sobrevivido para despotricar de manera psicótica de él bien puede terminar teniendo un aspecto muy extraño.

Sistema: El Fomor sana un nivel de daño contundente o letal cada turno. Sanar un nivel de daño agravado requiere un día completo y el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad.

• **Respirar Agua:** Adquirir este Poder una vez supone poder respirar bajo el agua. Adquirirlo dos veces significa que no se necesita respirar.

Sistema: No es necesaria ninguna tirada, aunque el Fomor puede sufrir descompresión si cambia rápidamente de profundidad bajo el agua.

• **Rugido del Wyrm:** El Fomor puede desatar el terror en los corazones de aquéllos que están cerca con un grito primario y gutural.

Sistema: Gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Carisma + Intimidación; cada oponente en un radio de 9 metros (30 pies) puede resistir este Poder con un éxito en una tirada de Fuerza de Voluntad (o gastando un punto temporal de Fuerza de Voluntad). Los afectados se comportan como en un Frenesí del Zorro: deben correr tan rápido como puedan para alejarse del Fomor. Este miedo dura al menos dos turnos por éxito.

• **Secreción Ardiente:** El Fomor puede lanzar un fluido ardiente desde uno de sus orificios preexistentes o desde

uno nuevo creado por una mutación. Este fluido puede ser cualquier variante de una secreción natural. Sea cual sea la forma que adopte, *quema*. Una glándula mutada adicional secreta y expulsa con fuerza este fluido, pero para prepararlo antes de cada disparo se necesita tiempo.

Sistema: Este ataque requiere una tirada de Astucia + Atletismo a la que se le aplican los modificadores normales de los ataques con armas de fuego. Se puede hacer un ataque cada dos turnos; el Poder Berserker no permite ataques adicionales con la secreción. Cada éxito en la tirada de ataque no sólo incrementa la probabilidad de acertar, sino que también define la distancia del ataque en metros o yardas. El daño es agravado, pero puede mitigarse con Dones como Resistir Toxina.

• **Secreciones Tóxicas:** Los fluidos corporales del Fomor pueden transformarse en desechos tóxicos.

Sistema: El Fomor puede adquirir este Poder hasta cinco veces y ganar cada vez un nivel adicional en el mismo. Los fluidos del Fomor (sangre, sudor, saliva, etc.) infligen daño a cualquiera que entre en contacto con ellos. Hay tanto fluido en el Fomor que puede llegar a salir a chorro de su cuerpo: un Garou que lo muerda o lo golpee con sus garras será salpicado, así como cualquiera que esté en las cercanías. Por cada nivel de este Poder (hasta cinco), los fluidos infligen un dado de daño acumulable. La secreción inflige daño a lo largo del tiempo: en el primer turno, hace daño completo; en el segundo, un dado menos de daño, y así sucesivamente hasta que no queden dados de daño. Cada turno requiere una nueva tirada de absorción. La secreción también puede ser involuntaria: el calor hace sudar al Fomor, el dolor lo hace llorar, etc. Tres niveles de este Poder derretirán la ropa; cuatro, las cuerdas; cinco, el hormigón.

• **Sentido de la Tríada:** El Fomor puede enmascarar su naturaleza corrompida por el Wyrm ocultándose con la esencia del Kaos o la Tejedora; cada una de estas variaciones es un Poder distinto.

Sistema: Todas las tiradas para detectar al Fomor mediante el Don Garou Sentir al Wyrm tienen dificultad 9. No obstante, hay dos excepciones: un Morador del Cristal puede tratar de ver a través de la variante de la Tejedora como lo haría normalmente y un Garra Roja puede tratar de hacer lo propio con la variante del Kaos. Un Fomor que se enmascare como una criatura del Kaos o la Tejedora también engañará a alguien que trate de confirmarlo con Sentir el Kaos o Sentir a la Tejedora. Los espíritus son más difíciles de engañar; un espíritu del Kaos que trate de ver a través de la máscara del Kaos (o un espíritu de la Tejedora que trate de hacer lo mismo con la máscara de la Tejedora) tiene una dificultad de 6 en la tirada.

• **Sentidos Retorcidos:** Los ojos del Fomor (u otros órganos visuales) pueden percibir longitudes de onda fuera del espectro que los humanos suelen experimentar. Sólo las criaturas con este Poder pueden distinguir colores antinaturales o los secretos lenguajes de colores que usan determinados espíritus de la Umbra Profunda.

Sistema: El Fomor puede vislumbrar el otro lado de la Celosía. Tira Percepción + Ocultismo contra la dificultad adecuada para "escudriñar" (la dificultad es la puntuación de la Celosía local cuando se escudriña desde el mundo físico o Celosía +3 cuando se escudriña desde la Umbra).

Mientras este Poder esté activo, un Fomor también puede identificar a un Garou en cualquiera de sus Formas. Un Garou que no esté en Forma Crinos parece tener el contorno de su Forma Crinos rodeándolo. Cualquiera de estas habilidades requiere el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad. El Fomor también puede identificar a las criaturas del Wyrm al verlas, sin importar los engaños que empleen. Cuando usa esta habilidad, los ojos de un Fomor brillan de forma antinatural. Cuando no la usa, nunca pestañea. La mayoría de los Fomori que hacen mucho uso de esta habilidad tienden a caer lentamente en la demencia.

• **Sentir a Gaia:** El Fomor puede sentir a los sirvientes de Gaia en el área próxima. Hacerlo requiere concentración.

Sistema: El Fomor gasta un punto de Fuerza de Voluntad (o Gnosis, si la tiene) y tira Percepción + Ocultismo. La dificultad se basa en lo concentrado que esté el "hedor de Gaia"; sentir a un hombre lobo medio tiene dificultad 6. El alcance es de 20 metros o yardas. Cada Tribu tiene un hedor característico, reconocible con tres o más éxitos.

• **Sentir lo Antinatural:** El Fomor puede sentir a las criaturas sobrenaturales presentes, como vampiros, hombres lobo, magos y otros espíritus.

Sistema: Tira Percepción + Ocultismo (dificultad 6). Puede que sea necesaria una tirada adicional de Inteligencia + Enigmas (dificultad 6) para identificar la especie de la criatura sobrenatural. El alcance es de 20 metros o yardas. El Don Ragabash Olor a Agua Corriente anula este Poder.

• **Surtidor Estomacal:** El Fomor vomita todo lo que ha comido recientemente en un torrente de ácidos fluidos estomacales.

Sistema: Este ataque tiene un alcance de 7,5 metros (25 pies). Cada estallido de regurgitación puede cubrir a un único enemigo; la mayoría de los Fomori no puede vomitar de este modo más de tres veces al día. Tira Destreza + Atletismo (dificultad 7); cada ataque con éxito hace dos dados de daño. La víctima puede gastar un punto temporal de Fuerza de Voluntad para evitar dejar de hacer inmediatamente lo que está haciendo y vomitar de forma descontrolada durante un turno.

• **Telarañas:** El Fomor tiene una glándula del tamaño de un balón de fútbol americano en el abdomen, por lo general con un orificio adicional por encima del ombligo. El órgano puede lanzar grandes cantidades de hebras similares a las de una araña. Con habilidad, el Fomor puede sellar aberturas, capturar presas o descolgarse desde las alturas. Sin habilidad sólo sabe cómo secretar hilos sedosos que cubren su cuerpo como una armadura de tela de araña.

Sistema: La telaraña tiene seis dados de absorción y tres niveles de Salud. El Fomor puede usarla para atrapar presas. Las víctimas deben hacen una tirada de Fuerza enfrentada a la Fuerza 8 de la red. Las hebras tienen casi dos centímetros y medio (1 pulgada) de diámetro, pero son difíciles de ver desde lejos sin una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 7). Su alcance es el mismo que el de Fomor al lanzar un objeto.



Algunos Fomori con este Poder aprenden un Talento Afición llamado Tejer Redes. Es necesario realizar tiradas para las creaciones complicadas, como sellar una puerta o crear una escalera que baja del techo. Incluso sin esta habilidad, el Fomor puede escupir tres niveles de armadura temporal que duran dos escenas, aunque se tarda tres turnos en tejerla.

• **Toque Fúngico:** El interior del cuerpo del Fomor es un campo de cultivo para un hongo tóxico y contagioso.

Sistema: El Fomor puede infectar a un oponente con un toque (una tirada con éxito de Destreza + Pelea) o cuando el oponente toca al Fomor. La víctima resiste con una tirada de Resistencia (dificultad 7); si falla, la víctima pierde un punto de cada Atributo Físico, así como también de Apariencia. Los efectos duran un día, pero pueden sanarse con un Don de curación (como Resistir Toxina o Roce Materno) o con un Amuleto o un Fetiche curativos. Como alternativa, el Fomor puede exudar la toxina por la piel; cuando esto ocurre, todas las reservas de dados para ataques de Pelea y Pelea con Armas contra el Fomor tóxico se reducen en dos.

• **Toque Infeccioso:** El Fomor puede infectar a una víctima con una enfermedad mediante un toque. Esto requiere contacto piel con piel. La sanación mística puede eliminar los efectos debilitantes de la enfermedad, pero la víctima puede sentirse miserable durante semanas.

Sistema: El Fomor debe superar una tirada de Destreza + Pelea con Armas; la víctima puede tratar de esquivar (pero no parar o bloquear) usando Destreza + Atletismo. Sólo necesita un éxito para infectar a la víctima. Sin importar si el "ataque de toque" inflige daño o no, el Fomor gasta un punto de Fuerza de Voluntad en el mismo turno. La víctima puede entonces resistir la infección tirando Resistencia +3 (dificultad 8). Sufrirá seis niveles de Salud de daño agravado, reducidos en un nivel de Salud por éxito en la tirada de Resistencia. El daño sana al ritmo de un nivel de Salud por semana.

La curación mística (como con Roce Materno o incluso Resistir Toxina) puede eliminar el daño inmediato; no obstante, la víctima se encontrará indispuesta durante una semana por cada nivel de daño infligido. Durante este tiempo sufrirá una penalización de dos dados en todas las

acciones físicas. Una víctima no puede verse afectada por más de un Toque Infeccioso a la vez.

• **Tumores Venenosos:** El Fomor está cubierto de perniciosos tumores que rezuman pus venenoso. Cuando el Fomor recibe un golpe procedente de un ataque, éstos salpican a todo aquél a su alcance.

Sistema: El Poder se activa cuando el Fomor es golpeado por un ataque (incluso si éste no inflige daño). Las víctimas a menos de un metro o yarda deben tratar de absorber inmediatamente tres dados de daño letal (o cinco dados si el Fomor es mordido). Si el Fomor es atacado con un arma de cuerpo a cuerpo, el atacante puede intentar una tirada de Destreza (dificultad 6) para evitar la salpicadura y la necesidad de la tirada de absorción. Por supuesto, cualquiera que ataque a distancia con un arma de fuego está a salvo, pero un Fomor alcanzado por una bala seguirá salpicando pus a cualquiera a su alrededor, ya sea amigo o enemigo.

• **Ubre Fúngica:** El cuerpo del Fomor produce una sustancia que puede alimentar a Fomori, Danzantes de la Espiral Negra y otras criaturas corrompidas por el Wyrm. La criatura puede consumir desechos tóxicos, cartón o alguna otra sustancia no comestible y convertirla en leche, carne o grasa desagradables (aunque comestibles) que pueden recolectar quienes dependen de ella. Pasado un día, dicha sustancia se degrada en algo tan nauseabundo que ni siquiera las criaturas del Wyrm podrían obtener sustento de ello.

Sistema: Este Poder funciona como el Don Roehuesos Cocinar; puede usarse una vez por día sin coste de Gnosis. Cada éxito crea suficiente comida para alimentar a una criatura corrompida por el Wyrm durante un día. La criatura también tiene una extremidad anatómica que puede exudar o extrudir este sustituto alimenticio. Si se ordeña en un contenedor o se succiona directamente del apéndice depende de la naturaleza de la mutación. Un Fomor que mame de una ubre fúngica gana un punto adicional de Fuerza, Destreza o Resistencia durante una escena; mamar de una lleva un turno.

• **Velocidad Adicional:** El Fomor puede actuar más rápido que un humano normal.

Sistema: El Fomor puede realizar una acción adicional por turno sin dividir su reserva de dados. Esto le permite multiplicar su velocidad normal por 1,5.

Movimiento	Humano normal	Fomor
Pasear	7 metros/turno	11
Trotar	13 metros/turno	20
Correr	20 metros/turno	30

• **Visión Escurridiza:** El Fomor puede sacarse los ojos y hacerlos rodar para así ver a través de ellos desde muy lejos. Esto, de hecho, ciega al Fomor, pero aún puede usar el resto de sus sentidos. Algunos Fomori retuercen sus nervios ópticos formando una especie de pies para que así sus ojos puedan correr.

Sistema: El Fomor puede sacarse los ojos con una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8), aunque duele horrores. Los ojos pueden rodar hasta un bloque de distancia. El Fomor "verá" en su mente todo lo que capten. Aparte de eso, el Fomor debe usar el resto de sus sentidos para percibir su entorno. Los ojos pueden permanecer separados hasta una hora, después se pudren. Si no se recuperan, volverán a crecerle un mes más tarde; a un Fomor con el Poder Regeneración le vuelven a crecer al cabo de un día.

• **Visión Oscura:** El monstruo tiene una capacidad innata para ver en la oscuridad.

Sistema: No es necesaria ninguna tirada, pero si el Fomor es sorprendido por una luz extremadamente brillante, queda cegado durante un turno por cada punto que tenga en Percepción. Este Poder funciona incluso en la más completa y absoluta falta de luz.

• **Vínculos Espirituales:** El Fomor tiene una conexión innata con el mundo espiritual.

Sistema: Este Poder puede adquirirse múltiples veces; el Fomor obtiene un punto de Gnosis cada vez (hasta un máximo de 5). No puede caminar de lado a la Umbra, pero puede activar los Fetiches de las Perdiciones.

• **Vómito Peligroso:** El Fomor debe poseer Aliento Peligroso para obtener este Poder. Trátalo como si adquiriese un segundo Poder.

Sistema: Igual que Aliento Peligroso, pero arroja una sustancia cáustica que inflige dos niveles de Salud de daño cada turno hasta que se limpia o el sujeto muere. El fluido podría asemejarse a napalm, gasolina o desechos tóxicos.

• **Voz del Wyrm:** La lengua del Fomor es larga y serpentina y le permite hablar uno de los viles idiomas del Wyrm rara vez usados fuera de Malfeas.

Sistema: Todos los que puedan oír al Fomor (excepto las criaturas del Wyrm) deben realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8); si la fallan, pierden la mitad de los puntos temporales de Gnosis que tengan en ese momento. Este Poder sólo puede usarse con éxito sobre una víctima determinada una vez por encuentro, aunque pueden hacerse múltiples intentos. La lengua también puede usarse como un arma de cuerpo a cuerpo; un ataque realizado con éxito inflige dos niveles de daño agravado.

Espíritus

Perdiciones

Las Perdiciones son espíritus del Wyrm, un nombre colectivo para la amplia variedad de esbirros espirituales bajo su mando. Sus formas son legión y cada una refleja algo del aspecto concreto del Wyrm al que sirven. La mayoría tienen formas nauseabundas que encarnan la corrupción del Wyrm, pero ni siquiera esto es siempre así. La destrucción, el engaño y la corrupción toman muchas formas por todo el mundo y, si la belleza inhumana y la seducción aparentemente dulce sirven a las necesidades de su amo, algunas Perdiciones sin duda alguna reflejarán esas "virtudes".

Algunas son avatares o personificaciones de principios como el odio, la enfermedad o el asesinato, otras simplemente son entidades aleatorias de destrucción. Su poder abarca

desde molestas distracciones hasta fuerzas de devastación ultraterrenas y acechan en todos los reinos de la Umbra, donde quiera que puedan sobrevivir. Las Perdiciones son quizás los mayores y más numerosos enemigos de los Garou.

Las Perdiciones pertenecen inherentemente al Wyrm y la aniquilación es la única manera segura de librar una zona de su influencia. Se ven atraídas por la oscuridad, los impulsos y las emociones destructivas, y se reúnen en la Umbra donde tales emociones dominan el mundo mortal, atraídas por la negatividad a pesar de la Celosía que las separa de ella.

La presencia de Perdiciones destila y refuerza los sentimientos negativos, pero no suelen provocarlos por sí solas. En cambio, se ven atraídas por las emociones negativas ya existentes, congregándose en torno a la persona que las manifiesta como tiburones atraídos por la sangre. Se alimentan de las emociones destructivas y usan su energía para fortalecerlas, generando incluso más negatividad en su objetivo. Así la pesadumbre se convierte en depresión, y ésta en desesperación. La frustración se convierte en ira, la cual estalla en una rabia asesina. La agitación crece hasta convertirse en obsesión, y se cruza rápidamente la frontera entre los altibajos emocionales y una sociopatía real. A menos que algo más intervenga, la interacción con las Perdiciones puede ser devastadora (e incluso mortal) para los humanos a los que atraen.

Crear Perdiciones

Las Perdiciones suelen materializarse en formas horrorosas que causan un efecto similar al Delirio en la mayoría de los humanos. Algunas se deleitan especialmente en asumir las más terribles y perturbadoras formas posibles para engendrar un miedo atroz. Otras prefieren aspectos más insidiosos, los mejores para reforzar la lujuria, la culpa, la ira, la codicia o cualquier otra emoción negativa del amplio espectro de las emociones que los humanos acumulan en su interior.

La mayoría de las Perdiciones tienen el Encantamiento Posesión junto con un Poder o conjunto de Poderes específicos que se basan en el concepto que encarnan. Un espíritu de asesinato podría tener un Encantamiento de Estallido o Corrupción, por ejemplo. Los Poderes varían muchísimo de una Perdición a otra. Algunas son capaces de controlar las emociones o influir sobre ellas y algunas tienen la habilidad de inmunizar a los humanos ante el Delirio de forma temporal (permitiéndoles enfrentarse a los hombres lobo). Algunas incluso tienen la habilidad de propagar una corrupción viviente por toda la Teluria. Muchas Perdiciones prefieren alentar a los humanos a hacer su trabajo por ellas en lugar de actuar directamente. Les resulta más fácil animar y manipular a los humanos cuya moral se haya visto comprometida de alguna manera que controlar a alguien con fuertes creencias sobre lo que está bien y lo que está mal.

El Narrador debería dejar volar su imaginación cuando cree Perdiciones siempre que sus Poderes reflejen los conceptos o vicios que representan. Los Poderes de las Perdiciones deberían tener alguna clase de requerimiento de activación, como gastar Esencia o hacer tiradas de Gnosis. La mayor parte de los Poderes de las Perdiciones se centran en la corrupción, la destrucción o la mutación, y los hombres lobo que las combaten arriesgan su cuerpo y su alma.

Narrar usando Perdiciones

Es fácil caer en la trampa de atribuir a las Perdiciones el crédito de todas las formas humanas de maldad, pero no son las culpables. De hecho, no son para nada la fuente de la maldad del hombre. Son sólo un insidioso amplificador que exagera la oscuridad ya existente en las almas humanas. Las Perdiciones buscan la oscuridad que ya existe y tratan de empeorarla. Son parásitos y como tales están mejor preparadas para extraer lo que acecha en el corazón humano que para crearlo de la nada. Los humanos son un caldo de cultivo para las emociones negativas. ¿Por qué hacer el esfuerzo de introducir crueldad, odio o vergüenza en terreno baldío cuando pueden, sencillamente, abonar las semillas de aquellas emociones que ya subyacen en la psique de alguien?

Puesto que, al igual que el resto de espíritus, a una Perdición la define su propósito, hay pocas Perdiciones realmente arrepentidas o de moralidad gris. Incluso si una Perdición puede ser purificada de alguna manera, el espíritu se reforma en ambos sentidos de la palabra. La corrupción define a las Perdiciones (moldea su forma, sus Poderes, su propósito). Como representaciones de arquetipos, son relativamente unidimensionales (los Gaflinos y Yaglinos al menos; cuando más alto esté en la cadena trófica espiritual más probable es que el espíritu tenga una personalidad independiente). Con las Perdiciones la clave es el simbolismo inherente al mundo espiritual, no la antropomorfización de un enemigo más humano.

Las Perdiciones pueden ser extremadamente efectivas como representación del inflexible e irrazonable enemigo al que se enfrentan los Garou. Un enjambre de Perdiciones que prácticamente posee una mente colmena es un enemigo terrible que no puede ser aplacado y con el que no se puede razonar, sólo evitarlo o destruirlo. Sin embargo, también son una herramienta extremadamente útil mediante la cual el Narrador puede dar color a la atmósfera de su ambientación: una pista muy visual, simbólica y peligrosa de que la situación es mucho peor de lo que parece. Una escuela de primaria puede parecer muy tranquila en el exterior; pero cuando los Garou caminan de lado y casi son destrozados por un enjambre de Perdiciones que engorda y se fortalece en las instalaciones, los jugadores se vuelven mucho más conscientes de la gravedad de la situación. Arroja algún simbolismo interesante (la población de Perdiciones de la escuela parecen niños marchitos con bocas de perro o libros animados con fauces rabiosas que dejan aturdidas a sus víctimas) y el tono queda marcado.

Se alienta a los Narradores a crear Perdiciones que se adecuen a su crónica; se pueden crear algunas sencillas a partir de cualquier emoción negativa usando unos simples pasos. Además, aquí ofrecemos ejemplos de una amplia variedad de Perdiciones más complejas de diversos tipos y niveles de poder. Siéntete libre de personalizar las razas de Perdiciones sugeridas o crear las tuyas propias usando el siguiente recuadro.

Ejemplos de razas de Perdiciones

Adivinadores

Los Adivinadores son un tipo de Perdiciones débiles cuyo único propósito aparente es espiar a los objetivos de Perdiciones más fuertes. Los recompensan con Esencia y por ello su lealtad es absoluta.

Rabia 2, Gnosis 7, Fuerza de Voluntad 4, Esencia 13-30.

Encantamientos: Informar*, Predecir*, Recuperar la Forma, Sentir Trochas.

***Informar:** Este Encantamiento permite a la Perdición mantener un vínculo mental con su patrón. Cuesta 1 punto de Esencia por escena.

***Predecir:** Esto permite a la Perdición "escudriñar" el mundo material y usar el Don Olor de la Auténtica Forma para observar a aquéllos que ve allí. Cuesta 1 punto de Esencia por escena.

Imagen: Los Adivinadores adoptan formas muy variadas, pero todos son delgados y endebles, fáciles de derrotar cuando se les atrapa. Sus ojos son la parte más distintiva de sus cuerpos; aunque pueden ser pequeños y brillantes, bulbosos, luminiscentes, gatunos, compuestos o facetados, siempre son inusuales de alguna manera. Quienes están en el reino físico sólo pueden ver a un Adivinador mientras los escudriña si hacen uso de Dones como Pulso de lo Invisible.

Ciertos Garou con Gnosis 7 o superior pueden tener la incómoda sensación de estar siendo observados cuando los observa un Adivinador. Esta incomodidad puede volverse extrema tras largos períodos de tiempo. Los Garou sin los Dones necesarios para encontrar a sus atormentadores pueden incluso volverse locos lentamente. La mirada de un Adivinador puede hacer cosquillas, ser como un hormigueo o incluso quemar a quienes la sienten, aunque esto es sólo una sensación y no causa daño físico.

Trasfondo: Un Adivinador suele vincularse a una Perdición concreta, intercambiando un período de observación por Esencia. Por lo general, el patrón concede al Adivinador entre cinco y diez puntos por una tarea determinada, o más si la observación tiene lugar durante un extenso período de tiempo. Sin embargo, si el Adivinador falla a su amo de alguna forma, éste puede retirar entre cinco y diez puntos de Esencia de la reserva del Adivinador, posiblemente destruyéndolo de forma temporal. Otros amos han concebido maneras de alimentar a los Adivinadores, y en muchas Colmenas de Danzantes hay varios adivinadores bajo el patronazgo de la Perdición que actúa como Tótem del Túmulo.

Notas de Narración: Los Adivinadores son un ejemplo de Perdiciones evolucionadas para cumplir una tarea específica. Están muy especializados para realizar su función, pero tienen pocas capacidades aparte del espionaje. Indudablemente, hay muchas otras especies de Perdiciones especializadas de forma similar; se alienta al Narrador a crear más de tales criaturas para enfatizar la manera en la que el Wyrm puede maquinar formas espirituales enteras para deberes específicos. Estas cobardes Perdiciones no tienen medios de atacar y usan su Encantamiento Recuperar la Forma para escapar cuando son detectadas.

CREAR UNA PERDICIÓN BÁSICA

Ver también las pág. 365-368 para obtener información detallada sobre los espíritus cuando usas esta guía simplificada para crear Perdiciones.

Paso Uno: Naturaleza

Elige una naturaleza negativa sencilla para la Perdición. Los ejemplos incluyen (pero no están necesariamente limitados a): asesinato, hambre, enfermedad, celos, rencor, ira, lujuria, autodesprecio, vergüenza, robo, abandono, humillación, desconfianza, miedo y deshonestidad.

Paso Dos: Rasgos

Divide los puntos entre Rabia, Gnosis y Fuerza de Voluntad para representar las fortalezas de la Perdición. Para un Gaflino divide entre 9 y 18 puntos entre las tres categorías, dependiendo de cómo percibas su fuerza relativa. Para un Yaglino, divide entre 19 y 30 puntos. Encontrarse espíritus de más de 30 puntos debería suponer una situación mortal incluso para los Garou más preparados, sé cauteloso al enfrentar a los personajes de tus jugadores contra espíritus tan letales.

Si la Perdición se Materializara en el Reino, escoge Atributos y Habilidades para ella usando los valores combinados de Rabia, Gnosis y Fuerza de Voluntad como el total de cada una de ellas (12-18 puntos de Atributos y 12-18 puntos de Habilidades para un Gaflino, etc.).

Paso Tres: Esencia

En general, la Esencia de una Perdición *grosso modo* es igual a la suma de su Rabia, Gnosis y Fuerza de Voluntad; sin embargo, muchas pueden haber llegado a ser considerablemente más poderosas dependiendo de cuánto se hayan estado alimentando en una zona concreta (y ciertas Perdiciones, como los Vagabundos de los Nexos, son inusualmente poderosas). Los Narradores pueden querer doblar o incluso triplicar la Esencia de una Perdición que se haya estado alimentando en una zona durante un largo período de tiempo sin que ningún Garou se percatase.

Paso Cuatro: Encantamientos

Aunque las Perdiciones pueden tener cualquier Encantamiento de los espíritus (incluyendo los Encantamientos especiales asociados con razas de Perdiciones concretas de las siguientes páginas), suelen usar los más apropiados para su naturaleza (ver Encantamientos de las Perdiciones, pág. 367). La mayoría tienen Posesión, aunque Corrupción también es común.

Paso Cinco: Imagen

Como manifestaciones ideales de emociones o acciones negativas, las formas físicas de las Perdiciones reflejan su naturaleza básica. Crea una descripción que personifique la esencia de la emoción que representa tu Perdición. No olvides incluir descripciones auditivas y olfativas; los Garou en Formas Hispo o Lupus dependen de los sonidos y los olores tanto o más que de la vista.

Agujeros del Wyrm

Los límites entre materia y espíritu significan poco cuando está presente un Agujero del Wyrm. Estas extrañas Perdiciones son un grave peligro, ya que pueden alumbrar Perdiciones en el mundo físico por docenas, liberando a nuevos espíritus físicos de pura malicia contra cualquier cosa (o persona) que se encuentre cerca.

Rabia 0, Gnosis 10, Fuerza de Voluntad 0, Esencia 50-200.

Encantamientos: Portal*, Posesión, Recuperar la Forma.

***Portal:** Permite al Agujero del Wyrm usar el Encantamiento Materializarse sobre otras Perdiciones, gastando la Esencia necesaria para transportar a las criaturas. Las Perdiciones pueden Materializarse de forma normal sin importar la Gnosis relativa; si de forma ordinaria la Perdición no puede Materializarse, el Agujero del Wyrm puede determinar los parámetros de su forma física. Cuando habita un anfitrión mortal, el Agujero del Wyrm sigue teniendo que llevar la cuenta de su Esencia, puesto que la recupera a un ritmo de un punto por día cuando posee a un huésped.

Imagen: En el mundo espiritual, los Agujeros del Wyrm se presentan como turbulentos desagües de delgado y oleoso "fluido" espiritual. Conforme las Perdiciones atraviesan el embudo, los lados del Agujero del Wyrm aumentan como una serpiente tragándose un huevo. Cuando estas poderosas Perdiciones poseen a huéspedes mortales, cualquier cambio es relativamente sutil; las diferencias principales suelen ser que el entorno del nuevo Fomor siempre está cargado de electricidad estática y los ojos se convierten en turbulentos pozos de un añil oscuro.

Trasfondo: Hubo un tiempo en el que el reino de Gaia era uno con la Umbra, antes de que la Tejedora extendiese sus demenciales redes por todo el mundo y separase lo físico de lo espiritual. En respuesta, el Kaos creó umbrales hacia la miríada de guaridas del Wyrm en la Umbra para facilitar que las criaturas del Equilibrio anduvieran entre mundos según lo necesitasen. Por desgracia, el Wyrm ya no es una fuerza de Equilibrio. Ahora, los Agujeros del Wyrm no son más que poderosos activos en manos del Corruptor.

En algunos casos, los Agujeros del Wyrm se forman en el aire o en el agua, dejando un portal para los esbirros del Wyrm, una puerta de sentido único de vuelta al reino de Gaia y hacia los lugares manchados por los humanos. Con mayor frecuencia encuentran un huésped, una persona o animal que da la bienvenida al poder que portan y obtienen cierto control sobre lo que vomitan ante ellos. Antaño hubo pocos de estos desastres ambulantes, pero con el paso del tiempo se están volviendo más comunes.

Notas de Narración: Los Agujeros del Wyrm son extremadamente peligrosos. Dondequiera que se formen estas grietas en la Celosía son invitaciones abiertas para los esbirros del Wyrm. Cuando poseen a un mortal, ese humano obtiene un fantástico poder sobre las criaturas que atraviesan su Portal. Las Perdiciones invocadas de esta forma suelen sentirse inclinadas a obedecer a la amalgama de Perdición y carne porque, mientras el Agujero del Wyrm esté disponible, pueden volver a entrar en el reino de Gaia sin gastar Esencia. Los poseídos por Agujeros del Wyrm son siempre víctimas voluntarias y, a veces, desarrollan más Poderes típicos de los Fomori como resultado de la unión.

Cadavéricos

Los Cadavéricos son una de las muchas razas de Perdiciones guerreras que sirven al Wyrm. Son monstruos de rabia y violencia descontroladas, que no sirven como corruptores sino como soldados.

Rabia 10, Gnosis 4, Fuerza de Voluntad 6, Esencia 20.

Encantamientos: Incitar Frenesí, Posesión.

Imagen: En la Umbra, se presentan como espíritus semi-físicos y esqueléticos, con garras y colmillos afilados como cuchillas. Los Cadavéricos parecen andar encorvados, sus brazos casi como patas delanteras, pero este encorvamiento no les impide moverse en absoluto.

Trasfondo: Los Cadavéricos se manifiestan de una manera bastante particular. Un Cadavérico no puede simplemente atravesar la Celosía; en su lugar debe encontrar un huésped y poseerlo. A menos que el Cadavérico sea expulsado de alguna forma (normalmente mediante un exorcismo), la víctima se transformará físicamente en un Cadavérico en un plazo de 48 horas. Desde la posesión inicial hasta la transformación final, el huésped comenzará a mostrar muchos de los rasgos del Cadavérico, incluyendo hábitos antisociales, una disposición por lo desagradable, un temperamento irritable y violento y un hambre terrible por la carne roja, cruda y sangrante. Una vez que han pasado las 48 horas, tiene efecto la transformación física. El huésped se convierte en una figura flaca y cadavérica de piel grisácea con colmillos y garras afilados como cuchillas, y un hedor a amoníaco y sangre. Una vez que el Cadavérico abandona el cuerpo (por la razón que sea), el huésped regresa a su forma normal, y debe enfrentarse a la carnicería que ha causado (es más, retiene todos los recuerdos de sus acciones).

Notas de Narración: Los Cadavéricos matan. Son, literalmente, espíritus de asesinato. Viven por el momento en que la vida de una víctima termina, y se recrean en el caos y el derramamiento de sangre que infligen. Las manadas de Cadavéricos suelen deleitarse en frenesíes de muerte y desmembramiento, expresando sólo un malevolente humor negro a expensas de su víctima. Aunque uno solo puede no ser rival para un Garou, una manada de doce o más puede ser terriblemente mortífera.

Creadores de Sueños

Cuando la Tríada era joven y el universo aún estaba completo, estas Perdiciones servían para crear el mundo y trabajaban como sirvientes tanto de la Tejedora como del Kaos. Lo que queda ahora es sólo un débil eco del poder que estos oscuros espíritus una vez representaron, el poder de dar forma a todo el universo según los caprichos de sus amos. Aún sirven a día de hoy, pero los amos a los que sirven son algo diferentes respecto a aquéllos para cuya satisfacción fueran creados.

Rabia 10, Gnosis 10, Fuerza de Voluntad 10, Esencia 50-300.

Encantamientos: Aliento Helado, Alterar Realidad, Armadura, Calcificar, Cambio de Aspecto, Congelar, Corriente Ascendente, Corrupción, Crear Fuego, Crear Viento, Curación, Desorientar, Esquirlas de Hielo, Inundación, Materializarse (sólo cuando su amo lo permite), Purificar la Plaga, Rastrear, Rayos, Recuperar la Forma, Romper Realidad, Sentir Trochas, Solidificar Realidad, Terremoto Umbral, Toque de Plaga.

Imagen: Puede presentarse bajo la apariencia de los genios consensuada por Hollywood, con anillos, turbante y pantuflas puntiagudas, o como una persona perfectamente normal. Últimamente existe una cierta moda entre los Creadores de Sueños de adoptar la apariencia de ángeles (si no confías en un ángel, ¿en quién vas a confiar?).

Trasfondo: ¿Qué mejor forma de obtener conversos que darles lo que desean? Los Creadores de Sueños siempre han estado ahí, aunque sus nombres han cambiado. Sea cual sea el título que escojan, estas Perdiciones existen para corromper a los amargados y los furiosos, concediéndoles deseos y ayudándolos en sus búsquedas por conseguir el poder. Hay complicaciones, por supuesto. Los Creadores de Sueños están atados fuera del reino de Gaia y su naturaleza les prohíbe entrar en el plano físico a menos que sean invitados a él. Estas Perdiciones son muy poderosas y hacen gala de una increíble malicia, aunque sólo pueden actuar según los deseos humanos. Una vez que eligen un "amo", los Creadores de Sueños actúan para cumplir cada uno de sus caprichos, pero siempre mientras mantienen sus propios objetivos. Cada uno busca sonsacar un deseo especial a su amo, un deseo para tener permiso para Materializarse en el reino de Gaia. Si los Creadores de Sueños que todavía perviven fueren liberados alguna vez, el poder que aún esgrimen sería lo bastante grande como para ocasionar terribles desastres. Entre los Garou circulan ancestrales leyendas que aseguran que estas mismas Perdiciones están destinadas a destruir todo lo que ellas mismas crearon.

Notas de Narración: Éstas son malas Perdiciones con las que encontrarse, al menos si no eres su amo. Un Creador de Sueños es el *djinn* tradicional, el demonio que concede cada deseo, sin importar cuán insignificante. No pueden realizar nada sin el deseo expreso de su amo, lo cual los ha detenido a la hora de destruirlo todo. Cada uno está vinculado a un amo hasta que éste muere o es lo suficientemente estúpido para desear que entre en el reino de Gaia (una proeza que aún no han logrado, aunque varios han estado muy cerca antes de que se les detuviese). Los Creadores de Sueños son virtualmente capaces de cualquier cosa, aunque algunas peticiones podrían necesitar una gran cantidad de tiempo para poder cumplirse. Lo más terrible es que eligen amos que saben que son capaces de casi todo: quienes están muertos a nivel moral y destrozados a nivel emocional.

Drattosi

Los Drattosi son espantosas criaturas que viven en enormes agujeros radioactivos en la Umbra. Actúan como gigantescas pantomimas de hormigas león, depredando a cualquier viajero de la Umbra que sea lo bastante desafortunado para tropezar con una de estas mefíticas trampas.

Rabia 7, Gnosis 8, Fuerza de Voluntad 5, Esencia 20-30 + la que hayan absorbido últimamente.

Encantamientos: Consumir Esencia*, Deseo Ilusorio*, Sentir Trochas.

***Consumir Esencia:** Este Encantamiento permite a los Drattosi devorar a otro espíritu y tomar la Esencia



de su víctima. Un espíritu consumido de esta manera no Recuperará la Forma. El Drattosi ataca con Rabia como habitualmente, pero drena un punto de Esencia por éxito.

***Deseo Ilusorio:** El Drattosi debe hacer una tirada enfrentada de Gnosis contra Fuerza de Voluntad para arrancar una imagen atractiva de la mente de una víctima potencial y luego gasta dos puntos de Esencia para crear la ilusión. Este Poder puede usarse en más de una víctima, pero sólo puede leer la mente de una víctima a la vez.

Imagen: Rara vez se ve a los Drattosi; un Drattosi repta fuera de su guarida en el fondo de su agujero sólo para alimentarse. Se parecen vagamente a gargantuescos crustáceos con espinosas protuberancias que cubren sus caparazones de un negro rojizo. Tienen múltiples miembros con afiladas espinas que usan para ensartar a sus presas. Sus cuerpos desprenden vapor a causa del calor de su entorno.

Trasfondo: Los Drattosi viven en agujeros en la Penumbra, en los que se esconden con sus ilusiones. Estas Perdiciones prefieren crear criaturas u objetos ilusorios como cebo, tendiendo el anzuelo más apropiado según lo que hayan extraído de las mentes de sus víctimas potenciales. Por lo general, suelen dejar que una víctima haga todo el camino hasta la imagen antes de que emerger para atacar. Los Drattosi son depredadores inteligentes. Pueden comunicarse de manera inteligible con Garou y espíritus, pero rara vez se preocupan de hacerlo. Suelen conocer todo lo que pasa en el área que habitan, incluso en el mundo físico que corresponde a su guarida en la Penumbra, pero es bastante difícil sonsacarles esa información.

Notas de Narración: El Wyrm tiene muchos servidores que personifican el engaño y las falsas promesas; los Drattosi son simplemente otra variación de este tema. Aunque son un poco unidimensionales para ser el centro de una historia, pueden proporcionar valiosas lecciones vitales a los Garou que dan por hechas las ventajas del viaje Umbral.

Fantasmi

Para algunos Fomori ni siquiera la muerte es una escapatoria para el dolor de la servidumbre. El Wyrm se ocupa de ello. Unos pocos desafortunados de entre los que un vez fueron humanos sufren una agonía mayor cuando mueren bajo las garras de los Garou. Para ellos, el Corruptor tiene en mente un destino especial: un destino de dolor y venganza. Se convierten en los Fantasmi.

Rabia 10, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 5, Esencia 21-50.

Encantamientos: Materializarse (coste 26; Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 6, Atletismo 3, Esquivar 3, Pelea 4, Pelea con Armas 3), Sentir Trochas.

Imagen: Aunque no tienen cuerpo propio, los Fantasmi ensamblan sus propias formas con los restos de cualquier cosa creada por el hombre. Toda la basura a su alcance se convierte en materia prima para sus extraños "cuerpos". El metal fluye a una orden suya, y el cristal y el plástico se retuercen adoptando formas casi idénticas a las que estos desgraciados espíritus tenían en vida.

Casi.

Los materiales que estas Perdiciones usan para construir sus formas materiales pueden suponer una sustancial diferencia en cómo atacan a un enemigo. En algunas zonas son poco más que papel y trozos de alambre, en otras podrían estar formados de vertidos tóxicos derramados por el suelo. Cualquiera que sea el desecho disponible es lo que el Fantasmi debe usar para recrearse a sí mismo, así que la forma de atacar puede ser cualquier cosa desde garrazos y golpes sólidos a ataques líquidos que de deslicen por la garganta y los pulmones de un Garou.

Trasfondo: Los Fantasmi son incapaces de escapar a la influencia que el Wyrm ejerce sobre sus propias almas, han perdido su forma y se encuentran atrapados para siempre en el lugar donde murieron. Son una especie de trampa psíquica para hombres lobo… y las ansias sin fin de los Fantasmi por vengarse de las criaturas que los mataron hacen de ellos asesinos muy eficientes. Sin embargo, no son muy versátiles; son totalmente incapaces de acometer cualquier acto por voluntad propia hasta que un miembro de las Razas Cambiantes entra dentro del área donde murieron.

Notas de Narración: Los Fantasmi son un recordatorio de que toda acción tiene sus consecuencias. Estas criaturas son semejantes a los wraiths, pero sin tanto libre albedrío. Están atrapados para siempre en el lugar donde murieron o en los escombros de lo que queda de ese lugar. Aguardan, incapaces de hacer nada, a que sus enemigos vengan a ellos. Son particularmente efectivos cuando se usan en un sitio donde han tenido lugar anteriores batallas de la manada, así los jugadores pueden percatarse poco a poco de que están enfrentándose a sus anteriores enemigos, que vuelven a por más.

Masas Grises

El Kaos tiene sus propios métodos. La vida crece incluso frente al rostro de la muerte, una parte del ciclo sin fin que no va a cambiar. Los hongos son una parte de ese ciclo, descomponiendo la carne muerta de plantas y animales por igual y dejando ricos fertilizantes tras de sí, pero las Masas Grises son diferentes.

Rabia 0, Gnosis 4, Fuerza de Voluntad 2, Esencia 10.

Encantamientos: Esporulación*, Corrupción, Posesión, Toque de Plaga.

***Esporulación:** La meta principal de las Masas Grises es reproducirse y comienzan a multiplicarse cuando encuentran un huésped. Cada punto de Esencia gastado por una Masa Gris permite a la Perdición crear a otro de su especie. Cada una de estas nuevas Perdiciones es tan poderosa como la original y también producirá crías una vez que encuentre un huésped propio. Sin un huésped, una Masa Gris es poco más que una espora, prácticamente incapaz de lograr nada. La mayor parte de la Esencia de una Masa Gris se emplea en crear copias de sí misma. Cada una de estas Perdiciones es capaz de crear ocho o nueve iguales y cada una de éstas es capaz a su vez de crear un nuevo Fomor en su huésped, y aún más Perdiciones que las transmitan.

Imagen: Las Masas Grises no tienen una presencia espiritual real, dado lo pequeñas que son. Sólo se hacen patentes cuando se manifiestan mediante sus huéspedes, los Hombres Grises (ver recuadro).

Trasfondo: Hubo un tiempo en el que descomponían a los muertos, reciclando la masa muerta del mundo espiritual y creándola de nuevo en nombre del Kaos. Ahora las Masas Grises son criaturas del Wyrm, e ignoran a los muertos para infestar a los vivos. En la Umbra, estos corruptos espíritus son poco más que una molestia, un mal olor que se pudre mientras espera. Pero estas Perdiciones fúngicas se cuelan con facilidad en el mundo físico, por lo general arrastradas por cualquier otra cosa que atraviese la Celosía, pasando desapercibidas gracias a su pequeñez. Sin embargo, cuando alcanzan el reino de Gaia, crecen a una velocidad alarmante.

Horas después de su llegada, las Masas Grises (las cuales se Materializan como esporas idénticas a las de hongos normales) encuentran un huésped y hacen de él su hogar. Al cabo de un día producen más esporas, llevando su entropía tan lejos como los vientos lo permitan, y comienzan el ciclo de nuevo. Su propósito es muy simple: reemplazar la vida existente por su propia forma de vida, un tumor fétido y manchado por el Wyrm, mucho más virulento que la mayoría de las enfermedades.

Las Masas Grises no tienen aliados, ni siquiera entre las demás Perdiciones. Más del 99% son destruidas por espíritus, cambiaformas y otras amenazas. Pero cuando el uno por ciento restante sale adelante, los resultados pueden ser horribles.

¿Qué le pasa a un Garou infectado por las esporas? ¿Puede la regeneración del hombre lobo combatir o retardar la infección?

Nadie lo sabe a ciencia cierta.

Notas de Narración: La naturaleza parasitaria de la mayoría de los hongos es la clave para usar a las Masas Grises con eficacia. La vívida imagen de algo vivo cubierto con su horrible presencia puede ser muy efectiva. Estas Perdiciones crecen rápido y son voraces; carecen de sutileza, sólo tienen la necesidad de consumir y pervertir toda la materia viva que tocan. Aunque la Posesión que crean estas Perdiciones no es tan fuerte como la mayoría (los huéspedes aún poseen sus propios recuerdos y metas), los efectos siguen siendo poderosos. Poblaciones o bosques enteros pueden verse inundados por estas Perdiciones en cuestión de días.

Obviamente, los encuentros con las Masas Grises y los Hombres Grises deberían ser escasos. Hay Dones y Ritos que pueden contrarrestar los efectos de la posesión de las Masas si se realizan a tiempo. Una manada podría encontrarse a uno de los Hombres Grises más viejos y mucho más poderosos, que haya sobrevivido lo bastante como para desarrollar de nuevo una conciencia real y se haya convertido en algo mucho peor que una infección andante. Las Masas Grises son una amenaza tal que la manada podría incluso encontrarse luchando codo con codo con una banda de Danzantes de la Espiral Negra para poner fin al peligro... Una perspectiva que, sin duda, da que pensar.

HOMBRES GRISES

Los Hombre Grises son los Fomori creados por la desagradable unión de una Masa Gris y un humano, aunque en la práctica también pueden crearse a partir de cualquier criatura viva. Estos monstruos, igual que sus parásitos amos, sólo existen para extender su plaga a toda criatura viva con la que se encuentran. Son poco más que amasijos fúngicos animados, capaces de combatir y de una capacidad de raciocinio limitada. Su resbaladiza piel gris parece casi grasienta, y el cieno que produce porta una infección altamente contagiosa que continúa extendiendo esporas de Masa Gris a todo ser vivo. Cuando se les mata (una tarea desagradable, pero no difícil), los cuerpos de los Fomori explotan como un pedo de lobo gigante, liberando los millones de esporas que los crearon.

La mayoría de los Hombres Grises son poco más que bosques fúngicos ambulantes, aunque se rumorea que unos pocos son capaces de tener pensamientos profundos y pueden, con el tiempo, lograr una poderosa conexión con el Wyrm. En teoría, algunos podrían vivir durante siglos (si es así, podría haber ancianos Hombres Grises con grandes bases de poder y habilidades casi divinas).

Poderes de los Fomori (pág. 429-439): Inmunidad al Delirio, Toque Fúngico.

Ooralath

Los Ooralath merodean en los lugares desolados de la Umbra y, cuando se encuentra a uno, significa que hay muchos tan sólo a un tiro de piedra. Aunque descerebrados en su mayoría, los Ooralath son, sin embargo, grandes cazadores. Casi siempre atacan con ventaja táctica, superando en número a su presa y golpeando desde cobertura. Incluso las manadas de Garou verán puesto a prueba su trabajo en equipo hasta el límite para resistir un ataque de los Sabuesos del Wyrm.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 1, Astucia 1.

Habilidades: Atletismo 4, Esquivar 2, Impulso Primario 4, Pelea 4.

Rabia 5, Gnosis 3, Fuerza de Voluntad 7, Esencia 15-50.

Encantamientos: Armadura (cuatro dados de absorción sin coste de Esencia), Encarnar* (coste: ninguno, este Encantamiento es permanente para los Ooralath), Excavar*, Sentir Trochas.

***Encarnar:** Este Poder es casi idéntico al Encantamiento Materializarse, salvo porque el espíritu no puede construir un cuerpo físico; en su lugar, el espíritu puede adoptar una forma de combate "más adecuada" en la Umbra, gastando Esencia para construir un cuerpo igual que si estuviera creando una forma física.

***Excavar:** Los Ooralath pueden abrir túneles por el suelo, ya sea en la Umbra o en el mundo físico, como si fueran peces en el agua. El coste es un punto de Esencia por turno.

Imagen: Los Ooralath parecen sabuesos bípedos, pero encorvados, como extraños dinosaurios cazadores. Sus cuerpos están compuestos casi por completo de gruesos caparazones

serrados. Cuando corren, el chascar de sus garras y las placas de su armadura les precede… No emiten ningún otro sonido.

Trasfondo: Tiempo atrás, los Ooralath tuvieron otro nombre, pero se perdió hace mucho. Eran devotos sirvientes de la Tejedora, pero todos fueron corrompidos y se convirtieron en Perdiciones. Su perseverancia, rayana en la estupidez, el rasgo que una vez les permitió llevar a cabo grandes empresas, es ahora su característica más aterradora. Una vez que una manada de Ooralath ha olido a su presa, nada los detendrá excepto su total destrucción. El proceso de corrupción ha tenido un interesante efecto secundario en los Ooralath: su naturaleza afín a la Tejedora ha dado lugar a formas físicas estáticas en la Umbra. No pueden Materializarse, pero si se les empuja al mundo físico por otros medios, sus formas son tan físicas como las de cualquier mortal.

Notas de Narración: Los Ooralath son cazadores implacables y prácticamente descerebrados. Aunque carecen de creatividad o astucia individual, la mente colmena que comparte cada manada los hace brutalmente eficientes y sus tácticas de manada pueden avergonzar (o exterminar) a las manadas de hombres lobo desorganizadas. Será mejor que los Garou que se enfrenten a los Ooralath hayan aprendido el valor de la fuerza que hay en la unidad o los sabuesos del Wyrm los harán pedazos.

Los Ooralath disfrutan particularmente cazando viajeros solitarios y sienten un "aprecio especial" por las Arañas de la Red. Permanecen ocultos en el suelo hasta que salen de repente y al unísono para caer sobre su víctima y destrozarla por completo.

Psicomaquias

Las Psicomaquias son espíritus para los cuales las emociones humanas negativas (terror, odio, desesperación y similares) son ambrosía. Estas Perdiciones buscan y poseen a individuos perturbados y depravados, instándolos a actuar siguiendo impulsos básicos y oscuras fantasías.

Rabia 10, Gnosis 8, Fuerza de Voluntad 7, Esencia 25 (+1 por cada muerte causada por su huésped, las muertes que cause directamente la Psicomaquia no cuentan).



Encantamientos: Corrupción, Materializarse, Posesión, Sentir Trochas.

Imagen: Las manifestaciones físicas son siempre extremadamente agresivas. Están equipadas con cuchillas, colmillos, escalpelos, pinzas y otros instrumentos para infligir dolor y muerte. Las Psicomaquias huelen a muerte, ira y odio, entremezclados en un miasma de rabia retorcida.

Trasfondo: Las Psicomaquias sirven a los Impulsos del Wyrm y se ven atraídas por los conflictos emocionales. Buscan a aquéllos que están sumidos en una profunda crisis y alimentan sus batallas internas para empujarlos cada vez más profundamente en la oscuridad.

Notas de Narración: Una Psicomaquia no puede poseer a alguien aleatoriamente y empujarle a la corrupción, pero puede poseer con facilidad a un individuo que ya sea un depravado y darle un empujón adicional. Aunque pueden apiñarse en torno a cualquiera que sufra angustia emocional, tienden a congregarse en lugares donde el caos campa a sus anchas: zonas de guerra, centros de atención social, prisiones de máxima seguridad y lugares donde se estén produciendo abusos de niños, ancianos o animales.

Rabias Amargas

Las Rabias Amargas existen con el único propósito de enloquecer a los Garou. Se alimentan de Rabia y a su vez la alimentan, empujando a su víctima a Frenesíes de proporciones cada vez mayores. En muchos sentidos, son el equivalente espiritual a un episodio de rabia. Aunque estas Perdiciones prefieren tener por objetivo a Garou y a otras Razas Cambiantes, también afectan a humanos e incluso a los animales que se acercan demasiado a zonas infestadas por el Wyrm. Hasta las criaturas que no poseen Rabia ganan poderes de ira espiritual cuando son atormentadas por estas Perdiciones, incluyendo la habilidad de regenerarse y de entrar en Frenesí.

Rabia 8, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 8, Esencia 22-60.

Encantamientos: Enrabietar*, Posesión, Recuperar la Forma, Sentir Trochas.

***Enrabietar:** Cada punto de Esencia que gasta la Rabia Amarga incrementa la de su objetivo. En los casos de criaturas que normalmente no tienen Rabia, el coste es dos puntos de Esencia. El incremento suele ser gradual y ocurre a lo largo de días, pero la Rabia Amarga puede forzarlo si lo desea y empujar a cualquier objetivo a un Frenesí instantáneo.

Imagen: En el Reino, las Rabias Amargas son invisibles, algo que las hace realmente difíciles de detectar. Incluso en la Umbra, son difíciles de percibir, ya que toman la forma de amorfas nubes de zumbantes mosquitos que se dispersan con rapidez si se las ataca.

Trasfondo: Las Rabias Amargas son una especie de excepción entre las Perdiciones; pertenecen a la minoría que no posee de forma permanente a sus huéspedes y los convierte en Fomori. Se las puede expulsar, aunque es una tarea difícil. Una vez que han poseído a un huésped, la Perdición alimenta la Rabia del objetivo de forma constante, incrementándola por encima del máximo normal hasta la locura. El dolor de la posesión crece desde el equivalente

de un dolor de cabeza menor hasta una angustiosa sobrecarga sensorial, bajo la cual hasta un susurro parece el motor de un avión y la luz de la Luna quema las retinas. Las víctimas sucumben de manera inevitable a un Frenesí que no puede detenerse mientras permanezcan conscientes. Sólo el agotamiento absoluto ralentiza a estos infelices y únicamente hasta que se haya recuperado lo bastante como para comenzar a atacar de nuevo a todo lo que vea. Las Rabias Amargas sólo son vulnerables en la Umbra y son conocidas por huir tan pronto como son descubiertas.

Notas de Narración: Las Rabias Amargas son el equivalente de una enfermedad y su objetivo es provocar tanto caos como puedan. Estas Perdiciones prefieren sencillamente causar problemas y dejar que los Garou a los que han infectado maten a todo el que tengan a su alcance. Si una Rabia Amarga usa todo su poder, puede emplear la Gnosis de su huésped para alimentar su Rabia. Muchos Galliard narran relatos de encuentros con estas Perdiciones para enseñar a los Cachorros los peligros de perder el control.

Vagabundos de los Nexos

Pocos de los esbirros del Wyrm son tan aterradores o poderosos como los temibles Vagabundos de los Nexos. Algunos Theurge creen que estas alienígenas criaturas provienen de mucho más allá del universo conocido. La sola presencia de un Vagabundo de los Nexos corroe y pudre el tejido de la realidad a su alrededor.

Rabia 10, Gnosis 10, Fuerza de Voluntad 6, Esencia 30-100.

Encantamientos: Materializarse (lo cual proporciona 12 niveles de Salud), Recuperar la Forma, Retorcer la Realidad*, Sentir Trochas.

***Retorcer la Realidad:** Como bestias de pura entropía, los Vagabundos de los Nexos pueden alterar la realidad obteniendo éxito en una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7). Un éxito permite alteraciones relativamente menores: puede crear una ilusión neblinosa y borrosa, encender un pequeño fuego, cambiar los rasgos faciales de un individuo o disminuir la temperatura de un área pequeña. Con tres éxitos, un Vagabundo puede causar cambios más drásticos al entorno o a sus objetivos. Estos cambios incluyen convertir un suelo de piedra en un líquido viscoso, transformar cualquier objeto de acero en plata, cambiar el sudor de un enemigo por ácido corrosivo, crear una ilusión que afecte a dos sentidos o dejar completamente a oscuras varios bloques de pisos de una ciudad. El Vagabundo también puede lanzar rayos de pura energía entrópica que infligen tres dados de daño agravado (tira Fuerza de Voluntad para atacar y usa las complicaciones habituales del combate a distancia). Si el Vagabundo obtiene cinco éxitos, puede provocar efectos realmente espectaculares: convertir los huesos de un objetivo en fango de pantano o en madera podrida, convertir el aire en monóxido de carbono o gas mostaza, eliminar toda la cara de un objetivo (y todos sus órganos sensoriales), crear una ilusión que afecte a todos los sentidos o convertir todo lo que haya en un área del tamaño de una habitación en plata. Los rayos entrópicos de este nivel de poder infligen seis dados de daño agravado.



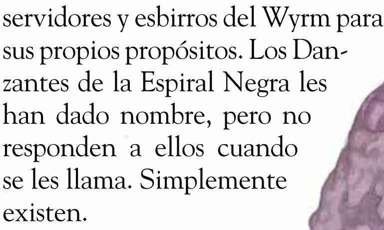
Imagen: En su estado natural, un Vagabundo de los Nexos se presenta como un centelleo negro en el aire, un gorjeante y ondulante zumbido, una sensación en la piel como uñas arañando una pizarra y un olor que recuerda al de una herida infectada. Si es necesario, puede manifestarse como un repugnante y horrible avatar.

Trasfondo: Los Vagabundos de los Nexos son inteligentes, en cierto modo. Aunque tienen consciencia de sí mismos, sus procesos cognitivos son totalmente alienígenas (incluso para los servidores del Wyrm). Otros esbirros se sienten incómodos cerca de los ellos y tienden a evitarlos en circunstancias normales. En combate, los Vagabundos de los Nexos rara vez utilizan tácticas que parezcan tener alguna clase de sentido y no suelen mostrar lógica alguna. Este único hecho es lo que ha ayudado a los hombres lobo a sobrevivir a encuentros con estos seres.

Notas de Narración: Los Vagabundos de los Nexos son a todos los efectos fuerzas de la naturaleza. Se parecen más a tornados y terremotos que a otras Perdiciones. Si así lo desean, pueden asumir formas físicas viles, repulsivas y aterradoras. Los humanos huirán aterrorizados nada más verlos, como si se vieran afectados por el Delirio. La primera vez que lo vean, los jugadores de los Garou harán una tirada de Fuerza de Voluntad para que los personajes no huyan presos de un Frenesí del Zorro. Los Vagabundos de los Nexos poseen una hueste de apéndices y armas, entre las que se incluyen bocas con hilera tras hilera de dientes afilados como agujas y brazos adicionales cubiertos de púas venenosas.

Elementales del Wyrm

Los siguientes elementales son los Gaflinos de los Wyrms Elementales (las contrapartidas wyrmianas de cada uno de los elementos de los que se dice que han surgido de las excreciones del Wyrm primitivo). Como los Wyrms Elementales que los engendraron, carecen de mente; no son más que sustancias físicas. Como tales, son usados por otros servidores y esbirros del Wyrm para sus propios propósitos. Los Danzantes de la Espiral Negra les han dado nombre, pero no responden a ellos cuando se les llama. Simplemente existen.



Los elementales del Wyrm se encuentran por toda la Umbra, aunque tienden a buscar la seguridad que dan los grandes grupos en torno a Plagas, Cloacas y otras "zonas seguras". Al igual que la mayoría de elementales, y de Gaflinos en particular, estas Perdiciones tienen poca personalidad individual y son muy peligrosas en manada.

Hoglinos (Esmog)

Se presentan como espesas nubes de gases nocivos enroscándose ominosamente alrededor de sus objetivos. Suelen ser azulados y en sus turbias formas puede verse ocasionalmente algún rasgo facial.

Rabia 8, Gnosis 7, Fuerza de Voluntad 3, Esencia 18-40.

Encantamientos: Corriente Ascendente, Crear Vientos, Recuperar la Forma, Sentir Trochas.

Furmlinos (Pira de corrupción)

Aparecen como gotas luminosas y pegajosas de gel similares al napalm. Brillan con una fosforescencia radiactiva y parpadeante, y se mueven a toda velocidad como luciérnagas dementes.

Rabia 10, Gnosis 5, Fuerza de Voluntad 5, Esencia 20-40.

Encantamientos: Estallido (fuego), Sentir Trochas.

H'rugglinos (Fango)

Los H'rugglinos, posiblemente las Perdiciones más nauseabundas de todas, parecen charcos de fango residual, con un hedor equiparable. Dejan rastros de babas nocivas tras de sí, haciendo fácil (aunque vomitivo) seguirlos.

Rabia 3, Gnosis 5, Fuerza de Voluntad 9, Esencia 17-40.

Encantamientos: Terremoto Umbral.

Wakshaani (Toxinas)

Parecen capas de fluido púrpura con manchas, venas y verrugas burbujeantes que mutan y se mueven continuamente. Cuando atacan, los Wakshaani se encabritan y se derraman sobre su presa como velas al viento.

Rabia 7, Gnosis 7, Fuerza de Voluntad 3, Esencia 17-40.

Encantamientos: Inundación, Toque de Plaga.

Espíritus de la Tejedora

La miríada de hijos de la Tejedora habita en las laberínticas ramas de la Urdimbre, reforzando el demente influjo de la diosa araña sobre toda la realidad. Los espíritus de la Tejedora suelen parecer arácnidos o sólidos geométricos muy precisos.

La mayoría de los Garou cree que las Perdiciones son el principal enemigo, pero los espíritus de la Tejedora son los más peligrosos. Cada uno encarna el concepto mismo de la estasis, el impulso de contener todo el universo en un único momento para siempre. Los espíritus de la Tejedora defienden el estatismo de manera fanática cuando ven algo que va contra el orden que propugnan. Todos los espíritus de la Tejedora tienen los Encantamientos Recuperar la Forma, Sentir Trochas y Solidificar Realidad además de los aquí enumerados.

Arañas de la Urdimbre

Las Arañas de la Urdimbre son los sirvientes más numerosos de la Tejedora y aquéllos con los que es más habitual encontrarse. Estos espíritus son arácnidos metálicos del tamaño de un gato doméstico, con entre ocho y dieciséis patas de múltiples articulaciones. Existen para tejer la siempre creciente Urdimbre que encerrará al mundo en estasis. Aunque son principalmente trabajadoras, se sabe que las Arañas de la Urdimbre han formado enjambres para combatir a los que atacan sus redes, calcificando al atacante para toda la eternidad.

Muchos otros tipos de espíritus arácnidos sirven a la Tejedora y la mayoría evolucionan a partir de las Arañas de la Urdimbre. Cada uno tiene su propio propósito específico y trabaja para cumplirlo hasta excluir todo lo demás. Si se la interrumpe, una araña de la Tejedora lidiará de forma eficiente con la distracción e inmediatamente volverá a su tarea.

Rabia 4, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 6, Esencia 16.

Encantamientos: Calcificar.

Arañas de la Red

En las profundidades del corazón del reino informático de la Umbra, residen las Arañas de la Red, los instrumentos de la Tejedora para cuidar de la creciente masa de información que se ha confiado a Internet. Aunque originalmente era infrecuente encontrárselas en la Penumbra, el vasto número de aparatos con acceso a Internet ha traído al mundo a cientos de Arañas de la Red.

Con el tiempo suficiente, las Arañas de la Red son capaces de descubrir cualquier dato en un aparato conectado a una red. Sólo pueden viajar mediante puntos de transmisión de datos como líneas telefónicas, redes de cables, redes inalámbricas y comunicaciones móviles. Muchas tienen sus nidos en computadoras con *software* de seguridad y monitorización activo.

Los Moradores del Cristal y algunos otros Garou diestros con la tecnología usan Arañas de la Red para recuperar información sobre instituciones y corporaciones. Parecen pequeñas arañas rodeadas de patrones fractales de energía. Un personaje que haga una tirada de Informática o Tecnología reduce la dificultad en 2 si recibe ayuda de una Araña de la Red.

Rabia 4, Gnosis 8, Fuerza de Voluntad 7, Esencia 19.

Encantamientos: Estática Espiritual.

Arañas Cazadoras

La Tejedora necesita con frecuencia asesinos eficientes y para tal fin emplea a las Arañas Cazadoras. Estos espíritus tienen la apariencia de criaturas mecánicas de múltiples patas hechas de acero negro mate. Sus ocho ojos brillan en un azul eléctrico y les proporcionan un campo de visión de 360 grados. La mitad de los miembros de la Cazadora terminan en armas terribles: cuchillas monomoleculares, armas láser, lanzallamas, armas automáticas, *tasers* y cosas peores. Cualquier arma tecnológica imaginable puede aparecer en uno de estos monstruos. Huelen a petróleo fresco y metal caliente.

Las Arañas Cazadoras actúan en unidades de dos, tres, cinco o siete individuos, extrayendo poder del número primo. Cada unidad opera como una mente colmena, con una única inteligencia que las controla, proporcionando una coordinación perfecta a las arañas individuales. En batalla, una unidad de Arañas Cazadoras llevará a cabo un ataque tras otro de forma continua, siempre en completo silencio.

Rabia 10, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 8, Esencia 24.

Encantamientos: Estallido (rayos), Materializarse, Rastrear.

Geómidos Estructurales

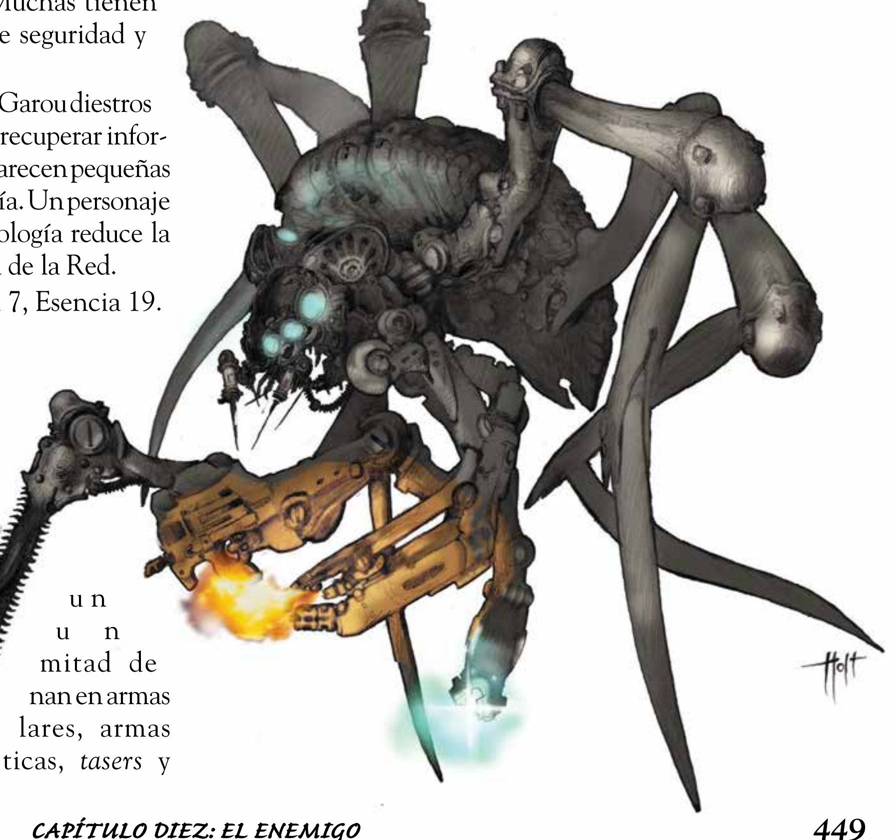
Estos arquitectos guían los trabajos de construcción de las Arañas de la Urdimbre. Los Geómidos Estructurales son grandes formas poligonales que usan sus extraños ángulos y extensiones para proporcionar estabilidad a las redes iniciales. Aunque no son guerreros, los Geómidos Estructurales pueden crecer hasta alcanzar enormes dimensiones. Por lo general, abandonarán la zona si se les ataca, pero si no tienen otra opción, pueden tratar de aplastar a sus atacantes o estrellarlos contra las partes endurecidas de la Urdimbre. Sus ataques provocan daño letal.

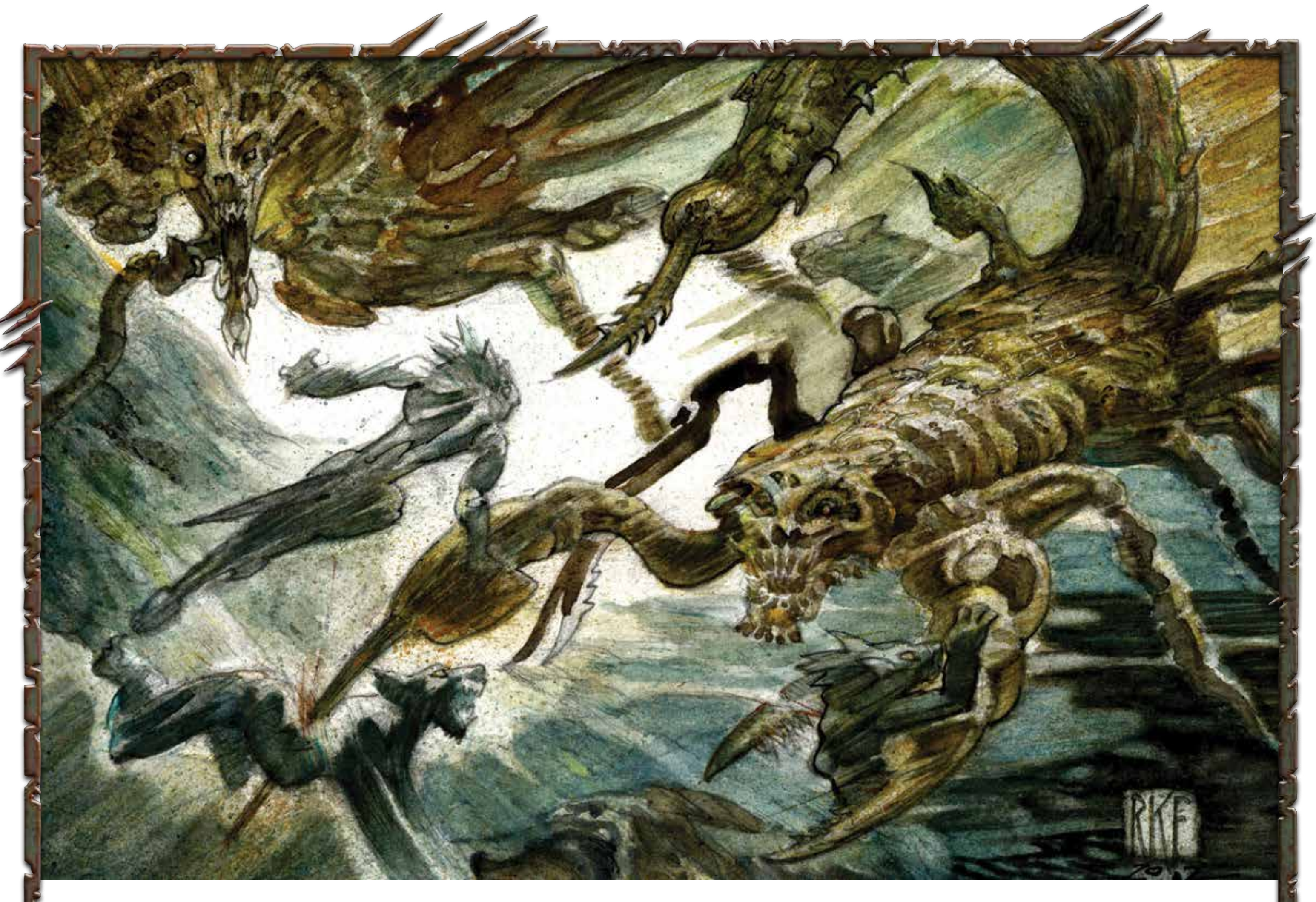
Rabia 5, Gnosis 10, Fuerza de Voluntad 8, Esencia 30.

Encantamientos: Estática Espiritual, Materializarse.

Espíritus Atómicos

Estos espíritus, demasiado escasos y poco familiares para ser considerados “elementales”, bailan en el rítmico corazón de los fuegos nucleares. Son a la Tejedora





y el Kaos lo que la mancha de la radiación es para el Wyrm: el puro poder bruto de la reacción interminable. La profundidad de los conocimientos de estos espíritus acrecienta su misterio: entienden mucho del Wyrm y de la estructura básica del universo, ya que su especie existía al principio de todas las cosas (aunque yació durmiente hasta que la humanidad liberó el poder del corazón del átomo).

Los Moradores del Cristal a veces consultan a los Espíritus Atómicos (el término "elemental nuclear" no ha cuajado aún entre los viajeros de la Umbra) y ellos responden de manera breve y fáctica. La ayuda de los Espíritus Atómicos suele requerir un pago por adelantado: la destrucción del reactor que los atrapa en un único lugar.

Rabia 5, Gnosis 10, Fuerza de Voluntad 10, Esencia 25 (incrementa con la proximidad a una reacción nuclear).

Encantamientos: Crear Fuego, Estallido Atómico (como Estallido, pero causa dos niveles de daño agravado por éxito), Materializarse, Romper Realidad.

Monitores de Caos

Estos poderosos pero cada vez más escasos espíritus sirven a la Tejedora como tropas de choque. Los Monitores de Caos, que recuerdan mucho a gigantescos escorpiones de cristal con múltiples patas, a veces se abren paso por la fuerza hasta la Penumbra y trabajan para destruir cualquier cosa que no encaje en la visión de la realidad estática de la Tejedora. Los Moradores del Cristal creen que los Monitores son la respuesta final de la Tejedora a la posibilidad de que el Kaos pueda resurgir.

Cuando estos espíritus se Materializan, defienden las creaciones de la Tejedora destruyendo aquello que las dañe. Su entrada en el reino físico no es sutil y puede provocar puntos débiles en la Celosía. Algunos Garou herejes aseguran que así es como se crearon los primeros Túmulos, pero la mayoría se burla ante esa idea o los tacha de traidores. Estos espíritus de destrucción están sucumbiendo lentamente ante el Wyrm; varias manadas han informado de Monitores de Caos con caparazones ennegrecidos y vidriados y la evidente mancha del Wyrm.

Rabia 10, Gnosis 9, Fuerza de Voluntad 7, Esencia 26.

Encantamientos: Calcificar, Curación, Estática Espiritual, Materializarse.

Vectores de Estasis

Aunque los Vectores de Estasis han aparecido únicamente en los últimos tiempos, es probable que cualquier Garou que haya sobrevivido a un encuentro con uno desee que permanezcan en el reino de las pesadillas. Pese a que los Garou sólo pueden confirmar un puñado de encuentros con ellos, es de esperar que haya más en el futuro.

Un Vector de Estasis impone el demente impulso de la Tejedora por calcificar toda la realidad. Uno de estos espíritus puede obligar a todo lo que lo rodea a mantener un estado estático. Cuanto más tiempo actúe el espíritu, más

difícil se vuelve cambiar nada en torno a él. Los espíritus de la Tejedora despliegan Vectores de Estasis cerca de los lugares y seres vinculados fuertemente al Kaos. Aparecen únicamente en respuesta a una poderosa disrupción en la Teluria. Son enviados a detener el problema y reparar cualquier daño en la fábrica de la realidad.

Los Vectores de Estasis son Geómidos evolucionados. Poseen formas extremadamente complejas que rotan de maneras inverosímiles y drenan todo el caos posible de su entorno. Su aroma es destacable sólo porque carecen por completo de uno identificable. De hecho, el uso de sus Encantamientos tiende a eliminar todos los olores del área afectada (ya que son simples impurezas en el aire). En todo caso, el olor de un Vector o de cualquier cosa que éste haya tocado producirá al Garou una sensación de completa esterilidad.

Los Vectores de Estasis suelen operar junto con Arañas Cazadoras u otros espíritus de la Tejedora orientados al ataque. Congelan todo mientras las arañas destruyen lo que esté causando las disrupciones. Una vez que han reparado las disrupciones y eliminado la causa, se marchan.

Rabia 6, Gnosis 10, Fuerza de Voluntad 10, Esencia 26.

Encantamientos: Calcificar, Estasis*, Materializarse.

• **Estasis:** Estasis puede impedir el uso de otros Poderes sobrenaturales (aunque el espíritu debe seleccionar como objetivo cada Poder de forma individual). El Poder simplemente falla o se desactiva, después permanece inaccesible durante un número de turnos igual al número de éxitos en la tirada de Fuerza de Voluntad del espíritu (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad de la víctima). Si el Vector de Estasis no obtiene éxitos, el Poder sigue funcionando.

Si se obtiene éxito en una tirada de Gnosis (dificultad 8), este Encantamiento puede forzar a una o a todas las criaturas en un radio de 9 metros (30 pies) a volver a su forma natural (los Garou vuelven a sus Formas de Raza, los espíritus que han cambiado de forma revierten a su auténtica forma, etc.). Este uso de Estasis también elimina cualquier Don que pueda alterar la Forma de un Garou. Dura un turno.

Realizar una tirada de Fuerza de Voluntad con éxito, permite al Vector utilizar el Encantamiento para aumentar la puntuación de la Celosía hasta un máximo de 10. La puntuación se incrementa en uno por cada dos éxitos y los efectos duran toda una escena.

Por último, gastando un punto de Esencia por hora, un Vector de Estasis elimina todas las imperfecciones, signos de decadencia e irregularidades en torno a él. Las plantas dejan de crecer, el viento disminuye y las criaturas vivas caen lentamente en hibernación. En la Umbra, los Vectores tejen una siempre creciente red de estasis a su alrededor y todo lo que atrapan simplemente deja de cambiar. Cada hora, el área afectada se expande de forma gradual (a discreción del Narrador). Por cada dos horas que el espíritu mantenga el efecto, la puntuación de la Celosía se incrementa en uno. Después de que un Vector de Estasis deje de mantener el Poder, éste disminuye a ritmo diario, perdiendo el mismo incremento de volumen cada día, y la puntuación de la Celosía disminuye en un punto cada dos días hasta que se recuperen las condiciones previas.

Espíritus del Kaos

Los hijos del Kaos viven principalmente en la Umbra profunda, lejos del estancamiento de la Urdimbre que confina gran parte de la realidad. La mayoría de los espíritus del Kaos tiene la apariencia de cambiantes torbellinos de materia y energía ultramundanas. Su olor se transforma continuamente, del húmedo y nauseabundo aroma del aro gigante al punzante chispazo del ozono, pasando por cualquier olor entre medias.

Como hijos del miembro más débil de la Tríada, los espíritus del Kaos suelen tener Rasgos menores a los de otros espíritus de rango similar. Todos poseen los Encantamientos Recuperar la Forma y Sentir Trochas, y muchos también Romper Realidad. A pesar de su posición como defensores del Kaos, pocos Garou se muestran satisfechos con unas fuerzas del caos primario que no son capaces de distinguir entre amigos y enemigos.

Destellos

Los Destellos son algunos de los espíritus del Kaos más pequeños; cada uno de ellos es como una madeja flotante de energía creativa. Estos espíritus, en apariencia poco más que una bola flotante de luz chispeante que cambia de matiz sin parar, son tan devotos del crecimiento y el cambio como los demás espíritus del Kaos. A diferencia de ellos, los Destellos cambian ideas en lugar de entidades físicas. Cazados casi hasta la extinción en tiempos ancestrales, los Destellos ahora evitan a la mayoría de viajeros de la Umbra, pero ocasionalmente bendicen a los solicitantes con nuevas ideas.

Rabia 1, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 3, Esencia 10-15.

Encantamientos: Inspirar*, Materializarse, Vuelo Raudo.

• **Inspirar:** El Destello da un toque de inspiración a quienes decide ayudar. Ningún hombre lobo ha forzado aún a ningún Destello a inspirarlo; esta habilidad está totalmente bajo el control del espíritu. El Narrador tira la Gnosis del Destello (dificultad igual a la puntuación de la Celosía local). Si tiene éxito, al individuo inspirado se le ocurre una buena idea, por lo general una solución para un acertijo o un problema que preocupaba al personaje. Muy a menudo, el objetivo tiene toda la información necesaria para resolver el problema, pero este Encantamiento cambia su forma de enfocarlo para dar con la solución.

Ecos

Todo especie animal que se haya extinguido genera un Eco: la semilla del Kaos que creó a esa criatura. Cada Eco parece una pareja idealizada de la criatura extinta, un macho y una hembra. Los Ecos, rara vez vistos fuera de un distante reino de la Umbra poblado exclusivamente por razas extintas, actúan como poderosos recordatorios de lo que está en juego en la lucha de los Garou. Cada especie perdida es un trozo del Kaos, pero cada cual está conectada con los recuerdos raciales de todas las especies, convirtiéndolas en fuentes de conocimiento. Grifo suele caminar por el Reino de los Ecos, llevando la cuenta de las razas perdidas y avivando su increíble rabia.

Rabia 1, Gnosis 4, Fuerza de Voluntad 5, Esencia 10-15.

Encantamientos: Armadura, Rastrear, Sentido del Reino.

Serpentinos

Los Serpentinos son serpientes sanadoras, conocidas tanto por los antiguos griegos como por los nativos americanos. Tienen la apariencia de dos serpientes brillantes que se enredan la una en la otra (un espíritu en dos cuerpos) y pueden curar incluso las más virulentas plagas engendradas por el Wyrm. Esto las hace muy apreciadas entre los Garou. Algunas manadas se aventuran a lo profundo de los reinos del Kaos para encontrar una cura para un amigo o un aliado afligido (o un enemigo chantajista).

Rabia 1, Gnosis 8, Fuerza de Voluntad 4, Esencia 13-20.

Encantamientos: Curación, Materializarse, Sentido del Reino, Sanar.

• **Sanar:** El Encantamiento Sanar permite a un espíritu curar enfermedades de forma muy similar a como el Encantamiento Curación sana heridas. El Narrador tira la Gnosis del espíritu contra una dificultad que depende de la enfermedad. La dificultad de una enfermedad normal es 4; la de una enfermedad mortal 7, la de una enfermedad que suele ser incurable 8 y la de una plaga sobrenatural 9. Ten en cuenta que el vampirismo es un estado del ser, no una enfermedad.

Desenredadores

Los Desenredadores parecen turbulentos antivórtices, pequeños tornados que hayan sido grabados y luego proyectados marcha atrás. Aunque su misión en principio parece estar más cerca del propósito original del Wyrm que del Kaos, los Desenredadores no destruyen cosas. En su lugar liberan las energías del Kaos que hay atrapadas dentro de toda entidad. Si son el intento del Kaos de reutilizar las energías de la posibilidad atrapadas dentro de creaciones rotas o un intento activo de deshacer las calcificadas redes de las Arañas de la Urdimbre de la Tejedora, es tema de discusión entre los filósofos Garou. Aunque algunos activistas ambientales han tratado de usar a un Desenredador contra un poderoso centro de corrupción del Wyrm, al espíritu le cuesta funcionar al otro lado de la Celosía. Aun así, estos espíritus siguen siendo útiles métodos de destruir cosas que de otra forma no podrían deshacerse, sin que esa destrucción beneficiase al Wyrm.

Rabia 5, Gnosis 4, Fuerza de Voluntad 3, Esencia 15-25.

Encantamientos: Desenredar*, Materializarse.

• **Desenredar:** El Desenredador puede reducir objetos manufacturados a sus componentes básicos: el vidrio se convierte en un montón de arena, el acero en mineral de hierro y carbón, los paneles de circuitos en montones de metales raros. El Narrador tira Rabia (dificultad igual a la Celosía local). Si tiene éxito, el espíritu descompone completamente un objeto. Este Encantamiento no tiene efecto contra criaturas vivas, pero Desenredar un Fetiche libera al espíritu que lo habita.

Vectores

Los Vectores son espíritus conceptuales, semejantes a otros que habitan la Umbra Alta. Como espíritus de movimiento, los Vectores parecen rayos de luz. Aunque pueden ralentizarse hasta un ritmo de paseo, estos espíritus odian tan lentísimas velocidades. Prefieren moverse tan rápido como puedan (lo cual es una velocidad considerable). Hablarán con los viajeros de la Umbra, pero sólo si el Garou puede seguirle el ritmo al Vector a toda velocidad. Algunos Caminantes Silenciosos aprenden Dones de viaje y velocidad de los Vectores. Sus periplos han hecho que estos volubles espíritus acumulen una gran cantidad de información sobre la Umbra, pero conseguirla puede ser difícil.

Rabia 2, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 9, Esencia 17-30.

Encantamientos: Materializarse, Vuelo Raudo.

Arenas del Tiempo

Las Arenas del Tiempo, turbulentas nubes de arena, son espíritus conceptuales que reflejan la encarnación del Kaos en la forma del mismo tiempo. La Tejedora congelaría la realidad en un único instante, el Wyrm sencillamente pondría fin a todo, pero el Kaos siempre empuja las cosas hacia delante, hacia el cambio y la variación. Las Arenas del Tiempo se encuentran entre los espíritus más antiguos del Kaos y son unos de los más raros. Ancestrales Theurge solían usar a estos espíritus para ayudar al crecimiento de las cosechas de su Parentela, mientras que los pocos Garou actuales que saben de ellos quieren recurrir a estos espíritus para convertir el propio tiempo en un arma contra el Wyrm.

Rabia 7, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 5, Esencia 18-30.

Encantamientos Envejecer Realidad, Materializarse, Sentido del Reino.

• **Envejecer Realidad:** Este Encantamiento funciona de forma muy similar a Romper Realidad, pero sus efectos se restringen a envejecer. En lugar de sólo crear una puerta en un muro, una Arena del Tiempo puede provocar que el muro se pudra de viejo.

Tornados

Los Tornados, agentes del caos puro, antiguamente existían para tomar los restos de las cosas destruidas por el Wyrm y convertirlas en algo nuevo y diferente. Con el Wyrm atrapado y enloquecido por la Tejedora, estos espíritus han perdido su razón de ser. Ahora, poco más que torbellinos de energía creativa, los Tornados deambulan entrando y saliendo de la Umbra. Estos espíritus son responsables de fenómenos forteanos al transportar gente a través de medio mundo o provocar lluvias de fresadoras de colores estridentes. Los Tornados no son espíritus contra los que los Garou puedan luchar: es más un desastre natural al que se le ha dado forma, algo para que los Garou lo observen y lidien con ello.

Rabia 8, Gnosis 9, Fuerza de Voluntad 8, Esencia 27-50.

Encantamientos: Romper Realidad. Los Tornados cambian a cada segundo que pasa, y pueden manifestar cualquier Encantamiento en cualquier momento, incluso Encantamientos habitualmente restringidos a los espíritus de la Tejedora o el Wyrm.

Vórtices

Entre los espíritus del Kaos más poderosos, los Vórtices son los espíritus del cambio constante. Los Vórtices parecen

una enorme implosión de materia sólida, líquida y gaseosa mezclada con ardiente plasma, en un movimiento giratorio y retorcido constante. Es difícil mirar a un Vórtice mucho tiempo antes de sufrir dolores de cabeza intensos y alucinaciones. Tanto Garou como espíritus temen y respetan a los Vórtices y tratan de mantenerse fuera de su camino.

Los Vórtices solían frecuentar el mundo físico, pero se han ido retirando a la Umbra profunda a medida que la Tejedora ha ido fortaleciendo su influencia sobre la realidad. En el mejor de los casos, son caprichosos e impredecibles, e incomprensibles en su actitud.

Un Vórtice personifica todas las posibilidades y probabilidades. Por tanto, sus ataques infligen daño agravado que no puede absorberse.

Rabia 8, Gnosis 10, Fuerza de Voluntad 8, Esencia 26-80.

Encantamientos: Cambio de Aspecto, Desorientar, Materializarse, Romper Realidad.

Los Sin Nombre

Los Sin Nombre son figuras sin forma en constante flujo. Ondulan con las corrientes subterráneas del caos en el mundo. Su tamaño cambia de un segundo a otro, de tan pequeño como una persona a grande como una casa. El Kaos creó muchos de los Sin Nombre en respuesta al demente impulso de la Tejedora por nombrarlo todo. Como tal, tienen el poder de la posibilidad en bruto (y la capacidad de arrebatar el nombre a otra criatura, deshaciéndola). Por suerte, los Sin Nombre son bastante escasos hasta para los espíritus del Kaos; sólo se sabe de la existencia de un puñado de ellos en los más profundos confines de la Umbra. Aunque podrían ser bombas nucleares tácticas para la causa de los Garou, los Sin Nombre no piensan a nivel que otros seres puedan comprender. Tratar de entenderlos implica volverse permanentemente loco, dar órdenes a uno es absurdo. Algunos hombres lobo creen que el estallido de Tunguska fue la última vez que un Sin Nombre usó su habilidad para arrebatar el nombre a una poderosa Perdición.

Rabia 10, Gnosis 9, Fuerza de Voluntad 9, Esencia 30.

Encantamientos: Todos los Encantamientos que no sean ni de la Tejedora ni del Wyrm, Tomar el Nombre*.

• **Tomar el Nombre:** El Poder definitivo de los Sin Nombre: mediante él despojan de su nombre a una entidad, desatando las fuerzas espirituales internas que mantienen unida a una criatura. Romper el componente espiritual de una criatura libera gran cantidad de energía espiritual, de forma muy similar a cómo una reacción nuclear libera la energía confinada en un átomo. El resultado es una impresionante explosión tanto en el plano físico como en el espiritual. El Sin Nombre gasta toda su Esencia y el Narrador tira todos esos dados contra a la Fuerza de Voluntad del objetivo. Si el objetivo obtiene más éxitos, no pasa nada y el Sin Nombre perece. Si el Sin Nombre obtiene más éxitos, muere en el proceso de eliminar el nombre de su objetivo, provocando un estallido equivalente a una detonación atómica. Todo el mundo en la zona circundante muere de forma casi instantánea y los efectos pueden sentirse a cientos de kilómetros.

Otros seres sobrenaturales

Vampiros

Durante milenios, hombres lobo y vampiros se han enzarzado en cruentas guerras por todo el mundo. Los hombres lobo suelen pensar que la única Sanguijuela buena es la Sanguijuela que ha ardido hasta convertirse en cenizas esparcidas a los cuatro vientos. Mientras la mayoría de Garou prefiere la naturaleza, los vampiros son criaturas urbanas. Sobreviven y medran gracias a la sangre humana, y no podrían subsistir en la naturaleza ni siquiera aunque los hombres lobo dejaran de aplastar cada una de sus incursiones. Muchos Garou culpan a los vampiros de la desenfrenada invasión de los centros urbanos que ahonda cada vez más en lo que antes era naturaleza virgen.

Los vampiros no están para nada indefensos. La sangre que roban de sus rebaños humanos les concede una impresionante variedad de poderes. Los hace rápidos y fuertes, especialmente si se han alimentado hace poco. Un vampiro puede usar esta sangre robada para incrementar sus Atributos Físicos en un punto por punto de Sangre gastado. La mayoría de vampiros sólo puede incrementar sus Atributos Físicos hasta 6, aunque algunos poderosos Antiguos alcanzan niveles lo bastante altos como para rivalizar con un Garou en Crinos. Un vampiro también puede gastar un punto de Sangre para sanar daño letal o contundente (el daño contundente se divide a la mitad después de la tirada de absorción). Lleva varias noches de intensa alimentación recuperarse de las heridas agravadas. Los vampiros sufren daño agravado de las garras y colmillos de los hombres lobo, del propio Sol (trátalo como si fuera fuego), del fuego y de ciertos Dones y Encantamientos.

Los vampiros entran en Frenesí como los Garou si se les provoca lo suficiente. El jugador hace una tirada de Fuerza de Voluntad para resistir el Frenesí. Si ésta toma la forma de un insulto, una amenaza de muerte o una humillación, necesita al menos tres éxitos para resistirse a atacar la causa de su aflicción. Si se le expone al fuego o la luz solar, debe hacer una tirada o huir absolutamente aterrorizado (como en un Frenesí del Zorro). El número de éxitos necesario se basa en la magnitud de la amenaza. La exposición a la luz del Sol siempre requiere tres éxitos.

Dones: La puntuación de los Dones hace referencia al máximo nivel de Dones que puede poseer un vampiro. Estos Poderes no son auténticos "Dones" espirituales; son meros equivalentes mecánicos para simular los particulares Poderes de un vampiro.

Los vampiros carecen de Rabia y Gnosis, así que carecen de conexión con el mundo espiritual. Su condición de no-vivos parece darles una conexión espiritual menor incluso que la de un humano normal. Los Poderes vampíricos suelen involucrar la manipulación de las mentes y los sentidos de sus objetivos o el uso de las sombras cercanas para ocultarse o atacar. La mayoría son sutiles y amenazantes.

Siéntete libre de añadir nuevos Poderes apropiados para los vampiros (la habilidad de cambiar de forma, la capacidad de escalar muros como si fueran arañas, fuerza o velocidad sobrenaturales, etc.). Usa lo que parezca adecuado para un personaje en concreto. **Vampiro: La Mascarada** puede proporcionar inspiración para Poderes vampíricos, pero cuando narres **Hombre Lobo** no te sientas obligado a limitarte a esos Poderes o a los Dones enumerados aquí.

Debido a su naturaleza no-viva, los vampiros sufren sólo la mitad de daño (tras absorber) de los ataques que infligen daño contundente. Además, todos los vampiros tienen una habilidad similar al Don Tomar lo Olvidado que les permite beber la sangre de seres humanos y borrar todo recuerdo del ataque de la memoria de sus víctimas.

Vampiros jóvenes

Las Sanguijuelas que aún no han alcanzado un siglo como no-muertos entran en esta categoría. Son los "adolescentes" de la sociedad vampírica y aún no han alcanzado ni todo su poder ni todo su conocimiento. Lo más probable es que los hombres lobo se encuentren con vampiros jóvenes debido a su falta de conocimiento acerca del mundo que los rodea (y, en muchos casos, la falta de un instinto lo bastante pulido como para mantenerse alejados de los Garou).

Creación de personaje: Atributos 7/5/3, Habilidades 13/9/5, Trasfondos 7, Fuerza de Voluntad 7, Dones 3, reserva de Sangre 10-13.

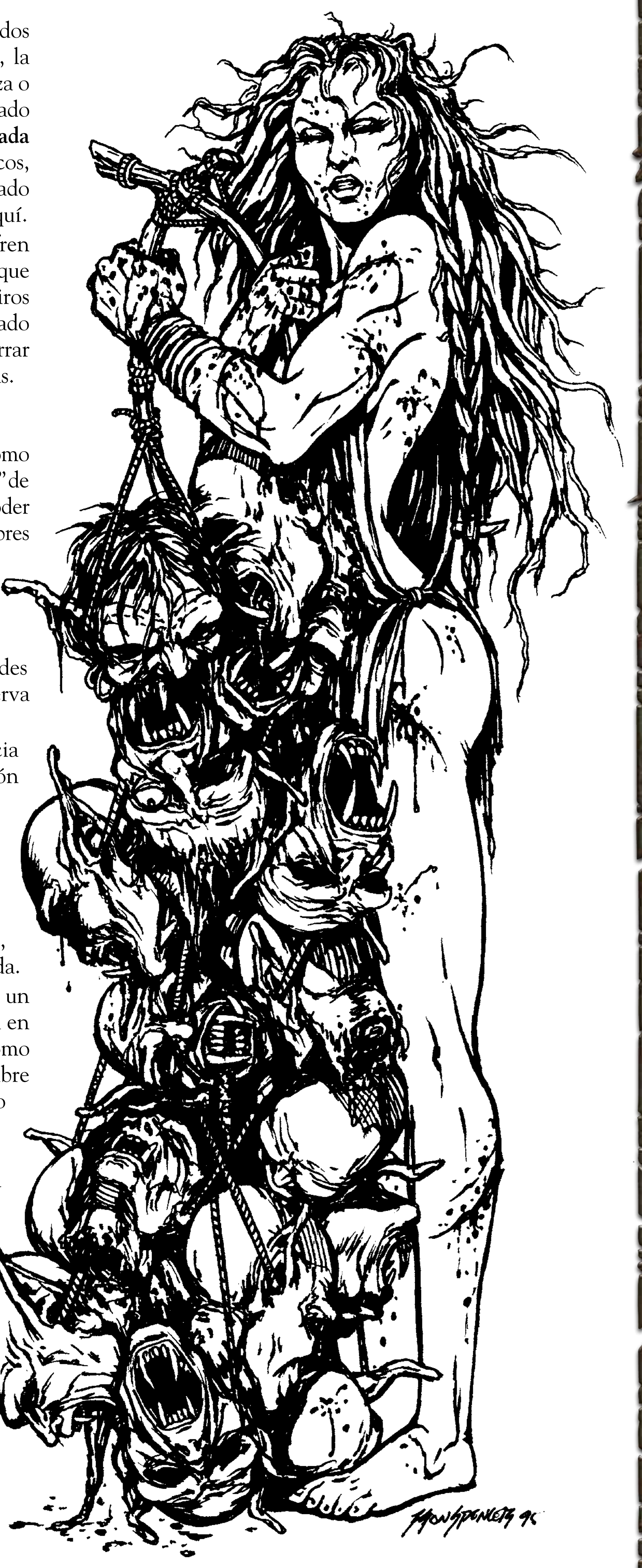
Atributos sugeridos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades sugeridas: Alerta 1, Atletismo 2, Intimidación 2, Liderazgo 2, Pelea 3, Subterfugio 3, Armas de Fuego 1, Conducir 1, Pelea con Armas 2, Sigilo 3, Supervivencia 2, Investigación 2, Ocultismo 3.

Dones sugeridos: Ojo de la Cobra, Persuasión, Resistir Dolor, Sentidos Agudizados, Sostener la Mirada.

Imagen: Un joven vampiro se parece mucho a un humano normal, pero con piel fría y pálida. Los Garou en Forma Lupus casi siempre reconocen a los no-muertos como tales. Los vampiros huelen a sangre y a ligera podredumbre (sin la ayuda de Poderes sobrenaturales, un vampiro típico nunca pasaría por un humano ante el olfato de un hombre lobo). El corazón de los vampiros no late, ni tienen necesidad de respirar (excepto para hablar). La mayoría trata de vestir a la moda dentro de una u otra subcultura. No es difícil encontrar a alguno que prefiera la alta costura, así como a alguno que prefiera los tatuajes, los piercings y el cuero.

Pautas de interpretación: Los vampiros jóvenes están llenos de candentes pasiones y egos inflados, y siempre están dispuestos a tomarse un insulto de la peor manera posible. La mayoría no se ha encontrado con un hombre lobo nunca antes y puede entrar en el pánico ante el primer signo de la Forma Crinos. Aquéllos que se percatan del peligro en el que se encuentran usan sus Poderes y su ingenio para tratar de escapar.



Vampiros ancianos

Los ancianos creen que gobiernan sobre las noches de sus respectivas ciudades. Estas viejas Sanguijuelas han sobrevivido al menos tres siglos a los desafíos que arroja la no-vida. Son astutos, crueles y manipuladores. Sus complots son lo bastante complejos como para dejar a los Señores de la Sombras negando con sus cabezas, frustrados, cuando tratan de desenmarañarlos.

Creación de personaje: Atributos 12/9/6, Habilidades 20/12/8, Trasfondos 15, Fuerza de Voluntad 10, Dones 5, reserva de Sangre 20-30.

Atributos sugeridos: Fuerza 4, Destreza 2, Resistencia 3, Carisma 5, Manipulación 6, Apariencia 4, Percepción 3, Inteligencia 5, Astucia 4.

Habilidades sugeridas: Alerta 2, Intimidación 3, Liderazgo 3, Pelea 1, Subterfugio 3, Etiqueta 5, Pelea con Armas 3, Academicismo 3, Enigmas 3, Investigación 5, Leyes 2, Medicina 2, Ocultismo 5.

Dones sugeridos: Bloqueo Mental, Dar la Vuelta, Lengua Elocuente, Locura, Ojo de la Cobra, Persuasión, Resistir Dolor, Sentidos Agudizados, Sostener la Mirada.

Imagen: Como sus contrapartidas más jóvenes, un vampiro anciano es un cadáver ambulante. De nuevo, el olor a podredumbre es débil, pero se mezcla con el olor a sangre vieja. Los ancianos prefieren vestir ropa que recuerde a los días en los que aún respiraban. Sin embargo, los ancianos inteligentes no se mostrarán en público llevando nada que no sea ropa moderna (aunque generalmente con ciertos toques reminiscentes de sus días de juventud).

Pautas de interpretación: Los vampiros ancianos muestran una altiva arrogancia hacia lo que consideran seres inferiores. Tienen un sano respeto por la destrucción que incluso un único Garou puede causar en su carne no-muerta, así que pocos son proclives a incitar a la violencia de manera directa a uno. Muchos están absolutamente dispuestos a usar a los Garou en sus maquiavélicos complots y suelen tener más éxito del que a los Garou les gustaría admitir. Los ancianos suelen desplegar agentes por toda la infraestructura de una ciudad (ayuntamiento, departamento de policía, registro, vampiros jóvenes, etc.) y pueden usar sus contactos para evitar lidiar directamente con sus enemigos.

Magos

Los magos son humanos aparentemente normales que tienen la habilidad de retorcer la realidad mediante la aplicación directa de su voluntad. Cada mago usa su poder como considera apropiado, lo cual puede fácilmente crear un conflicto con los hombres lobo.

Muchos Garou ven a los magos como usurpadores del legítimo poder de Gaia como creadora. Sienten que la versátil y poderosa magia que esgrimen estos brujos es privilegio únicamente de los Celestes y anhelan ver humillados a los jactanciosos magos. El hecho de que algunos hayan intentado asaltar Túmulos Garou para obtener su energía espiritual (y hayan drenado unos cuantos en el proceso) no mejora la actitud de los hombres lobo hacia a ellos.

Los magos practican una multitud de Tradiciones. Algunos usan estilos muy ritualizados e invocan poderosas entidades a cambio de favores, mientras que otros practican sistemas más chamánicos e informales. Algunos magos dementes parecen no tener ninguna consistencia interna con respecto a sus métodos y son tan peligrosos como cualquier Vórtice del Kaos o Vagabundo de los Nexos cuando aparecen. Muy pocos hombres lobo tienen Parentela entre los magos. Estos raros magos Parientes son considerados más dignos de confianza que los demás, pero se espera que asistan a los Garou y respeten las necesidades de la Nación. De lo contrario...

Algunos aterradores magos sirven a la corrupción y la destrucción y llevan ambas consigo allí donde van. La mayoría son sutiles tentadores que prefieren guiar a otros por el fácil camino de la condenación. Cuando son amenazados o se les enfurece, se convierten en terribles enemigos. Muchos tienen pactos con poderosas Perdiciones y pueden invocarlas cuando las necesitan. Algunos también crean Fomori que les sirven como soldados que usar contra sus enemigos. Cuando los hombres lobo encuentran a uno de estos retorcidos enemigos, no se detienen ante nada para matarlo.

Los magos temen alguna clase de fuerza de represalia que los golpea cuando se vuelven demasiado orgullosos y arrogantes con sus Poderes. Los magos que reconocen y respetan esta fuerza usan la Magia de manera sutil y, habitualmente, invisible. Los que intentan efectos demasiado llamativos u ostentosos (especialmente en lugares públicos, donde la gente normal puede verlos) suelen sufrir misteriosas lesiones (explotan, la sangre sale a chorro de sus ojos, su piel se cae y algunos incluso desaparecen sin dejar rastro). Los Garou consideran esto justo y apropiado: la mano de Madre Gaia (o de la Tejedora) castigando a sus descarriadas creaciones.

Dones: Los magos gobiernan una amplia y versátil variedad de Poderes distintos a cualquier otro salvo los esgrimidos por los espíritus más poderosos. Usar Dones para aproximarse a la Magia es una propuesta problemática, dada la versatilidad de esta última. Los magos tienden a especializarse en una o más Esferas de influencia. Dentro de esas Esferas, un mago puede lograr cualquier cosa siempre que obtenga suficientes éxitos en una tirada de Magia (la dificultad varía de cinco a ocho, dependiendo de la amplitud del efecto). Los efectos muy pequeños sólo necesitan un éxito, los perceptibles requieren dos y uno tan poderoso como para herir o matar a un objetivo necesita tres éxitos. Cuatro éxitos permiten al mago afectar a varios objetivos a la vez, y cinco o más permiten resultados increíbles. El efecto suele tomar la forma de un accidente o una casualidad. El mago puede escoger hacer obvio el efecto, pero sufrirá una reacción de un nivel de daño letal no absorbible por éxito. Si fracasa, sufre un punto de daño agravado por cada 1 obtenido en la tirada y además puede desaparecer y aparecer en otro reino.

Por lo general, la Magia no inflige daño agravado a menos que el ataque tome la forma de fuego, electricidad, desechos tóxicos, plata o energía mágica pura (esta última siempre somete al mago a un contragolpe adverso).

Habitualmente, los magos tienen acceso a una o dos de las siguientes Esferas: Adivinación (ver lugares distantes, el

pasado o el futuro), Elemental (manipular tierra, fuego, aire o agua), Entropía (comandar al destino, la descomposición y la suerte), Espíritu (entrar en la Umbra o invocar y dar órdenes a los espíritus), Vida (sanar y cambiar de forma) y Viaje (teletransportarse o volar). Siéntete libre de añadir cualesquiera otras que parezcan adecuadas.

Chamán

Es Pariente de los Garou y les ayuda cuando puede (o debe), pero ni siquiera la sangre de su familia puede superar la desconfianza que muchos ancianos sienten por los de su clase. Un puñado de Garou extremistas creen que los magos humanos que practican Magia chamánica o de corte natural están tratando de robar sus derechos de nacimiento a los elegidos de Gaia al emularlos.

Creación de personaje: Atributos 8/6/4, Habilidades: 15/10/5, Trasfondos 10, Fuerza de Voluntad 8, reserva de dados de Magia: 5.

Atributos sugeridos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3, Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 3, Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 3.

Habilidades sugeridas: Alerta 3, Empatía 2, Artesanía 2, Etiqueta (Espíritus) 4, Expresión 3, Pelea con Armas 1, Enigmas 3, Investigación 1, Medicina 2, Ocultismo 5, Rituales 4.

Esferas Mágicas sugeridas: Adivinación, Espíritu, Vida.

Imagen: Pariente de los Uktena, su piel oscura y su dialecto criollo revelan sus orígenes en Luisiana. En la mayoría de las circunstancias, prefiere pasar desapercibido en lugar de llamar la atención. Sin embargo, cuando se prepara para realizar un ritual, puede adoptar un aspecto bastante dramático al adornarse con sus herramientas rituales (un sombrero de copa, una botella de ron, un bastón y un esmoquin).

Pautas de interpretación: Aprendió los secretos del vudú, pero sirve de boquilla a los Tótems de los hombres lobo (al menos cuando sus parientes están cerca). Es amigable hasta que se le dan razones para no serlo. El trato que ha recibido por parte de los hombres lobo ancianos casi le ha hecho perder el respeto filial y será necesaria mucha persuasión por parte de cualquier manada para hacerle cambiar de opinión.

Corruptor

El corruptor es un mago cuya ambición por el poder lo impulsa a buscar alianzas con criaturas oscuras. Es un jugador cauteloso, que escoge no lidiar con sus enemigos de forma directa. En vez de eso, busca a los que tienen fuertes deseos y los ayuda a cumplirlos (por un precio excesivo). Ya ha entregado su alma a su oscuro amo, y una parte del trato es la obligación de suministrarle más. Por desgracia, no está totalmente satisfecho con el negocio. Tiene lo que pidió, pero ahora vive una esclavitud de facto. El corruptor sacrificó su voluntad por un puñado de baratijas y un módico poder (que ahora sabe que podría haber alcanzado por sí mismo) y está comprensiblemente amargado por ello.

El corruptor es totalmente consciente de que se ha ganado enemigos jurados simplemente por su alianza. Se rodea de seguidores, parásitos y de cualquiera que pueda servirle como escudo contra quienes querrían destruirlo a él y a sus ganancias. Por suerte, su amo le ha proporcionado unas cuantas defensas. Una de ellas es una manada de leales Fomori que dependen de él para obtener sus comidas diarias de carne humana fresca.

Creación de personaje: Atributos 9/7/5, Habilidades: 16/12/8, Trasfondos 10, Fuerza de Voluntad 6, reserva de dados de Magia: 6.

Atributos sugeridos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 4, Carisma 5, Manipulación 5, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 3.

Habilidades sugeridas: Alerta 2, Empatía 3, Expresión 3, Intimidación 2, Liderazgo 2, Subterfugio 4, Conducir 2, Etiqueta 4, Interpretación 2, Latrocinio 1, Pelea con Armas 2, Sigilo 1, Investigación 2, Ocultismo 3, Rituales 3.

Esferas Mágicas sugeridas Adivinación, Entropía, Espíritu.

Imagen: Siempre inmaculado. Mantiene una imagen pulcra para impresionar a quienes pueda encontrarse. Su favorito es un traje blanco de tres piezas de Perry Ellis.

Pautas de interpretación: El Corruptor se arrepiente de su decisión, pero su amargura sólo lo empuja más hacia la condenación. La consciencia de su propio destino únicamente lo alienta a conducir a otros por el mismo camino, con la vana esperanza de que quizás eso haga su propio futuro más llevadero cuando su amo venga a por su alma. Tiene un pico de oro y nunca se altera. No es empalagoso como un tortuoso vendedor de coches usados, sino que actúa de manera genuinamente amistosa y servicial (hasta que consigue lo que quiere).

Wraiths

Los wraiths son los espíritus de quienes han muerto y vuelven a las tierras de los vivos. Animan cadáveres (por lo general, no los suyos propios) para perseguir sus propias metas. Algunos portan la mancha del Wyrm, pero no parece corresponderse a cómo de malicioso o destructivo puede ser el espíritu. Dado que los wraiths no son espíritus de la Tríada (tres fuerzas, todas ellas vinculadas al universo *vivo*), es difícil juzgar a partir de lo que se puede sentir con un simple Don cómo actuará o reaccionará uno de ellos.

Todos los muertos vivientes se sienten impelidos a cumplir algún objetivo y no tolerarán ninguna interferencia a la hora de lograrlo. Dado que pueden resistir grandes cantidades de daño antes de quedar incapacitados y sanan hasta las heridas más severas con rapidez, a veces pueden ser una auténtica amenaza para una manada de hombres lobo.

En algunos casos, es recomendable descubrir lo que quiere el difunto, porque dejará el mundo de los vivos cuando lo consiga. Por desgracia, la mayoría no tienen metas que sean fácilmente alcanzables o aceptables para la perspectiva de los Garou (dicho esto, un wraith que quiera matar a cientos o miles de humanos a la vez podría ganarse la simpatía de un Garra Roja). La verdad es que la mayoría de los Garou ve a los cadáveres andantes como una aberración que debería corregirse lo más rápido posible. Los hombres lobo simplemente no se atienen a una visión del mundo que acepta el derecho a existir de los muertos vivientes.



Dones: Los muertos vivientes no suelen tener muchos Poderes esotéricos. Tienden a ser sobrenaturalmente fuertes, resistentes y rápidos, y algunos poseen Poderes mentales que afectan a los sentidos de los vivos. Alimentan sus habilidades con Pathos (una forma de energía espiritual semejante a la Gnosis). También pueden gastar un punto de Pathos para reparar un nivel de Salud de daño. Los muertos vivientes recuperan Pathos por perseguir sus metas, así que son prácticamente imparables cuando lo hacen.

Aparición

El espíritu que anima este cadáver es el de una joven que fue asesinada junto con su prometido mientras estaban de acampada. Recuerda claramente la manada de aullantes hombres bestia que irrumpió en su campamento, destrozándolo todo y aterrorizando a las dos desafortunadas víctimas antes de desmembrarlas. No ha vuelto a su propio cuerpo, pero eso importa mientras lleve la muerte a los monstruos que la mataron.

Creación de personaje: Atributos 9/6/3, Habilidades 13/9/5, Trasfondos 3, Fuerza de Voluntad 8, Pathos 10.

Atributos sugeridos: Fuerza 5, Destreza 3, Resistencia 4, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2, Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 4.

Habilidades sugeridas: Alerta 3, Intimidación 2, Pelea 4, Armas de Fuego 3, Pelea con Armas 4, Sigilo 3, Supervivencia 3, Informática 2, Investigación 2, Ocultismo 1.

Dones sugeridos: Recibe tres éxitos automáticos en cualquier tirada de Fuerza (incluyendo daño) y su puñetazo inflige daño letal. Puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad y ganar tres acciones adicionales durante un turno, tiene tres dados adicionales de absorción y puede absorber daño agravado. Tiene 10 niveles de Salud y no sufre penalizaciones por heridas hasta que alcanza el último (en ese punto, se derrumba hasta que puede recuperarse de sus heridas o su cuerpo es destruido). Además posee Habla Mental, Habla Onírica y Tejido de la Mente.

Pautas de interpretación: No hay nada en la mente de esta Aparición a parte de venganza y no se anda con remilgos para llevarla a cabo. En lo que queda de su mente, esas criaturas, mitad lobo y mitad hombre, mataron a su amante; no discrimina entre los que cometieron ese acto y cualquier otro que se cruce en su camino: todos deben morir, preferiblemente lentamente y tan aterrorizados como lo hicieron ella y su compañero. Siente poco

interés o empatía por cualquiera o cualquier cosa aparte de su objetivo. No se apartará de su camino para dañar a no cambiaformas, pero ha perdido la capacidad de empatizar realmente con su situación.

Changelings

Las hadas son espíritus del mundo natural a los que han dado vida la imaginación humana y los lugares puros y tranquilos de la naturaleza. En los tiempos actuales, la Tejedora encadena la mente humana y el Wyrm corrompe los sueños de los hombres. Pocos lugares puros (si es que queda alguno) existen aún. Sólo los Fianna aseguran tener alguna clase de tratos con las hadas y su contacto es más histórico que fidedigno.

Donde la humanidad no haya sido corrompida por el Wyrm o encadenada por la Tejedora, aún pueden existir algunos bastiones de almas feéricas. Los changelings son espíritus de este tipo en carne humana, una mezcla de lo real y lo irreal. Atraídos por la creatividad y la pasión (ya sea la creación de una nueva sinfonía por un incipiente compositor o las dementes visiones de un esquizofrénico), los paradigmas de la sociedad changeling son extraños para los miembros de la Nación Garou.

Dones: Los changelings tienen su propio tipo de Dones, categorizados según lo que pueden hacer (Artes) y qué o quién pueden tener por objetivo (Reinos). Un hada debe poseer tanto el Arte como el Reino pertinentes para poder activar con magia un acto concreto.

Las Artes comunes incluyen: Adivinación (ver el futuro, augurios), Embustes (crear ilusiones intangibles, manipulación emocional), Prestidigitación (mover objetos, telequinesis, crear ilusiones sólidas), Primal (invocar elementos, comunicarse con objetos inanimados, sanar, cambiar de forma), Viaje (transporte, teleportación, manipulación de la velocidad).

Los Reinos comunes incluyen: Actor (otros, pero no las hadas), Escena (espacio y lugares), Hada (uno mismo y otras hadas), Objeto (objetos creados), Naturaleza (objetos naturales), Tiempo (manipulación del tiempo, efectos retardados).

Redcap

Esta bárbara criatura feérica medra en la violencia y el derramamiento de sangre, pero teme ser expulsada de la sociedad changeling si no puede mantener su naturaleza más básica a raya. Trata de mantener sus instintos en secreto (o al menos canalizarlos de manera aceptable), pero se encuentra empujado de forma innata a la brutalidad y el conflicto.

Ha sido responsable de una serie de brutales asesinatos en una parte mala de la ciudad; ronda por calles oscuras esperando a que alguien le marque como presa fácil y luego él los apalea hasta casi matarlos. Cinco aspirantes a criminales han terminado en cuidados intensivos y otros dos no sobrevivieron al viaje al hospital. Sabiendo que esto rebasa el límite, incluso para sus parientes sedientos de sangre, ha recurrido al sigilo y el subterfugio para ocultar estas acciones.

Creación de personaje: Atributos 10/5/3, Habilidades: 14/7/3, Trasfondos 5, Fuerza de Voluntad 6, Glamour 6.

Atributos sugeridos: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 4, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 1, Percepción 3, Inteligencia 1, Astucia 4.

Habilidades sugeridas: Alerta 1, Callejeo 2, Intimidación 3, Pelea 5, Subterfugio 3, Latrocinio 2, Pelea con Armas 4, Sigilo 1, Investigación 1, Medicina 1, Ocultismo 1.

Dones sugeridos: Artes: Primal (proporcionar armadura, sanar, añadir fuerza, debilitar a otros), Viaje (acelerarse, ralentizar a otros, teleportarse lejos del peligro). Reinos: Hada/Actor (tenerse por objetivo a sí mismo y a otros).

Pautas de interpretación: El Redcap necesita violencia como un adicto necesita alcohol. Le queda un resquicio de conciencia, lo que condiciona su elección de objetivos. No sabe mucho sobre hombres lobo, pero bien podrían impresionarle por su brutalidad.

Cazadores sobrenaturales

A lo largo de la historia, los humanos han buscado lo desconocido, lo diferente, lo monstruoso y lo extraño. Dependiendo de lo que encontrasen y de por qué lo estuviesen buscando, lo estudiaban o lo destruían. A veces estaban motivados por odio, miedo o desconfianza de lo que no podían entender; otras operaban de acuerdo a fines que nadie fuera de su propio paradigma podría comprender.

Recientemente, Túmulos repartidos por todo el mundo han informado de humanos (ni magos, ni Parentela) que esgrimen flamantes armas de todo tipo y parecen inmunes al Delirio. Estos cazadores suelen aparecer en torno a Fomori, Danzantes de la Espiral Negra y otros sirvientes del Wyrm (a veces mientras los Danzantes batallan con los Garou o incluso cuando los Danzantes simplemente se ocupan de sus asuntos). Sea cual sea la razón que ha precipitado esta aparición, los cazadores reaccionan con decisión, golpeando contra los monstruos que hay a su alrededor, a veces con éxito, a veces con dolorosos (o fatales) fracasos.

Los Garou no están del todo seguros de qué significan estas apariciones, pero la mayoría están de acuerdo en que estos inusuales humanos deben representar un signo del venidero Apocalipsis. Un puñado de fatalistas de la Nación cree que Gaia los ha escogido para reemplazar a los Garou, pero estas voces disidentes suelen ser acalladas o ignoradas.

Dones: Un cazador sobrenatural (también llamado Imbuido) rara vez tiene más de dos o tres Poderes, y sólo unos pocos se corresponden con Dones equivalentes. Todos tienen un Rasgo especial llamado Convicción, que suele tener valores de entre tres y seis puntos (aunque algunos cazadores particularmente experimentados y peligrosos llegan a tener 10). Un Imbuido puede gastar un punto de Convicción e ignorar el Delirio, todas las ilusiones y todos los Poderes, Dones y Encantamientos de control mental o influencia durante una escena. Además, puede percibir que los Garou son extraños y ver las Perdiciones que poseen a humanos (sin embargo, no pueden ver la Umbra).

Algunos Imbuidos pueden gastar Convicción para inhibir Poderes sobrenaturales (tira su Fuerza de Voluntad contra la del objetivo en una tirada enfrentada). Por cada éxito por encima de los del objetivo, éste no puede usar ningún Don, Encantamiento u otro Poder sobrenatural durante un turno. No obstante, el objetivo aún puede Cambiar de Forma.

Otros pueden gastar Convicción para provocar que un objeto (habitualmente un arma) estalle en llamas e inflija daño agravado. Estas llamas son invisibles para otros humanos, pero son muy dolorosas para los Garou; tal arma inflige un dado adicional de daño.

Entre los Imbuidos es común una habilidad que les permite marcar de alguna manera a una criatura sobrenatural, lo cual posibilita seguirla más tarde hasta su guarida. Tira Fuerza de Voluntad (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo). Cada éxito permite que el Imbuido rastree durante un día al Garou.

Los Dones relacionados con la negación o defensa de Poderes sobrenaturales o con efectos sensoriales son apropiados; donde sea necesaria Rabia o Gnosis, gasta Convicción o tira Fuerza de Voluntad. Sin embargo, ningún Imbuido tiene la habilidad de Sentir al Wyrm, al Kaos o a la Tejedora; son ciegos a la Tríada y sólo actúan contra quienes perjudican a los humanos.

Cazador sagrado

Cazar criaturas sobrenaturales es más que un deporte para él; es una vocación. Su padre fue un cazador, el padre de éste antes que él, y así hasta sus orígenes en Europa del Este. Le enseñaron todo lo que sabían (antes de que los matasen mientras cumplían con su deber). Ahora ha tomado la espada de su familia con una sed de venganza que sólo puede ser satisfecha con sangre lupina.

Creación de personaje: Atributos 8/6/3, Habilidades: 13/8/6, Trasfondos 5, Fuerza de Voluntad 5.

Atributos sugeridos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2, Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades sugeridas: Alerta 3, Empatía 1, Intimidación 3, Liderazgo 1, Conducir 2, Pelea con Armas 4, Sigilo 3, Supervivencia 2, Trato con Animales 2, Academicismo 1, Enigmas 1, Investigación 2, Ocultismo 1, Tecnología 1.

Dones sugeridos: Zarpas del Lobezno Recién Nacido. También tiene la habilidad de conjurar fuego sobre la espada de sus ancestros, la cual ha heredado de su padre junto con la habilidad de marcar a su presa para rastrearla más tarde.

Convicción: 6.

Pautas de interpretación: Es listo, culto y siente que está en el bando correcto. Sale a proteger inocentes frente a las depredaciones de bestias salvajes como los Garou, sin importar lo civilizada que sea la fachada que presentan. Esgrime una vieja espada, pero fue criado en la Era de la Información; es tan capaz de usar Internet como textos antiguos para buscar información.

Gobiernos

No resulta sorprendente que diversas agencias gubernamentales de todo el mundo tengan departamentos dedicados a estudiar fenómenos anómalos (léase: "eventos sobrenaturales"). Por supuesto, la mayoría de tales departamentos están muy lejos de la verdad. Se centran en estudiar la posibilidad de Poderes psíquicos como la percepción extrasensorial, la telequinesis o el control mental. En general, pocos humanos en el gobierno tienen mucha información sobre lo sobrenatural en absoluto, así que el Velo permanece intacto.

Una de tales agencias es la División de Asuntos Espaciales del FBI (SAD). A principios de la década de 1950, Charles Homer (un agente federal veterano) y el Doctor Emil Zotos (el psiquiatra personal de J. Edgar Hoover y miembro del cuadro de Estrategia Psicológica del Ejército) convencieron a Hoover de la existencia de seres sobrenaturales. Propusieron crear una rama semiautónoma del FBI para lidiar con ellos. El invierno de 1952 se creó la División de Asuntos Especiales.

Durante los primeros años, el departamento secreto medró. Al término de la década de 1950, a los siguientes presidentes no les pareció necesario continuar subvencionando el SAD, y su tamaño menguó con los años. Esta falta de apoyo se debe tanto a la dificultad de convencer a los políticos de financiar las investigaciones sobre lo paranormal como a los diversos contratiempos que ha sufrido el departamento (incluyendo el completo colapso nervioso de su anterior director).

En los últimos años los informes de incidentes sobrenaturales han ido en aumento: desde muertos alzándose de sus tumbas hasta al menos una ocasión en la que un hombre apareció en directo en televisión para demostrar la existencia de Poderes paranormales y anunciar la existencia de conspiraciones sobrenaturales que controlaban los gobiernos del mundo. Aunque reacios a admitir tales informes, un puñado de congresistas ha ofrecido apoyo y financiación secretos para el SAD. El Departamento se encuentra actualmente en una posición operativa mejor que en el pasado, aunque aún no está en absoluto cerca de ser tan efectivo como en sus días de gloria durante la década de 1950.

Los operativos del SAD son conscientes de la existencia de hombres lobo, fantasmas y vampiros, y han investigado contramedidas apropiadas para cada tipo de criatura sobrenatural. Debido a esto pueden obtener lanzallamas, balas de plata, estacas de madera y otras armas extrañas necesarias dependiendo de cada caso, al igual que cualquier tecnología estándar habitualmente común en el mercado normal (y puede que incluso un poquito más). Los agentes pueden solicitar (y esperar conseguir) algo de armamento pesado cuando lo necesitan.

Los "hombres de negro" del SAD investigan los cada vez más numerosos informes de actividad sobrenatural (y, si es posible, hacen algo al respecto). Gracias a su pasada experiencia, el SAD tiene un perfil muy preciso de la reacción humana típica ante el Delirio y revisa las noticias y los informes policiales en busca de ocasiones en las que se reportan tales sucesos.

Agente del gobierno

Los agentes pueden proceder de cualquier combinación de la "sopa de letras" de las agencias (NSA, CIA, FBI, etc.). No todos esos agentes pertenecerán necesariamente al SAD; en un principio puede parecer que las actividades que investigan corresponden a sus jurisdicciones habituales. Sin embargo, sólo los agentes del SAD comenzarán los encuentros siendo conscientes de la naturaleza de su investigación. Pertenezcan o no a esa agencia, los agentes del gobierno suelen trabajar en grupos de dos o más y siempre tienen una gran cantidad de apoyos o autoridad.

Creación de personaje: Atributos 7/5/4, Habilidades 12/8/5, Trasfondos 7, Fuerza de Voluntad 6.

Atributos sugeridos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2, Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3.

Habilidades sugeridas: Alerta 2, Atletismo 1, Expresión 1, Intimidación 2, Liderazgo 3, Pelea 2, Subterfugio 1, Armas de Fuego 2, Conducir 2, Sigilo 1, Informática 1, Investigación 3, Leyes 3, Ciencias 1.

Imagen: Los agentes del gobierno son gente pulcra y bien vestida. Suelen llevar trajes oscuros y gafas de aviador para intimidar lo máximo posible.

Pautas de interpretación: Los agentes del gobierno son eficientes y a veces hasta corteses. Son oficiales de la ley con amplios poderes discrecionales que no dudan en usar cuando está justificado. Un agente tratará de tomar el control de la situación tan rápido como sea posible con la menor cantidad de escándalo. No siempre es posible hacerlo, algo que puede herir el ego del personal de las fuerzas del orden locales.

Corporaciones

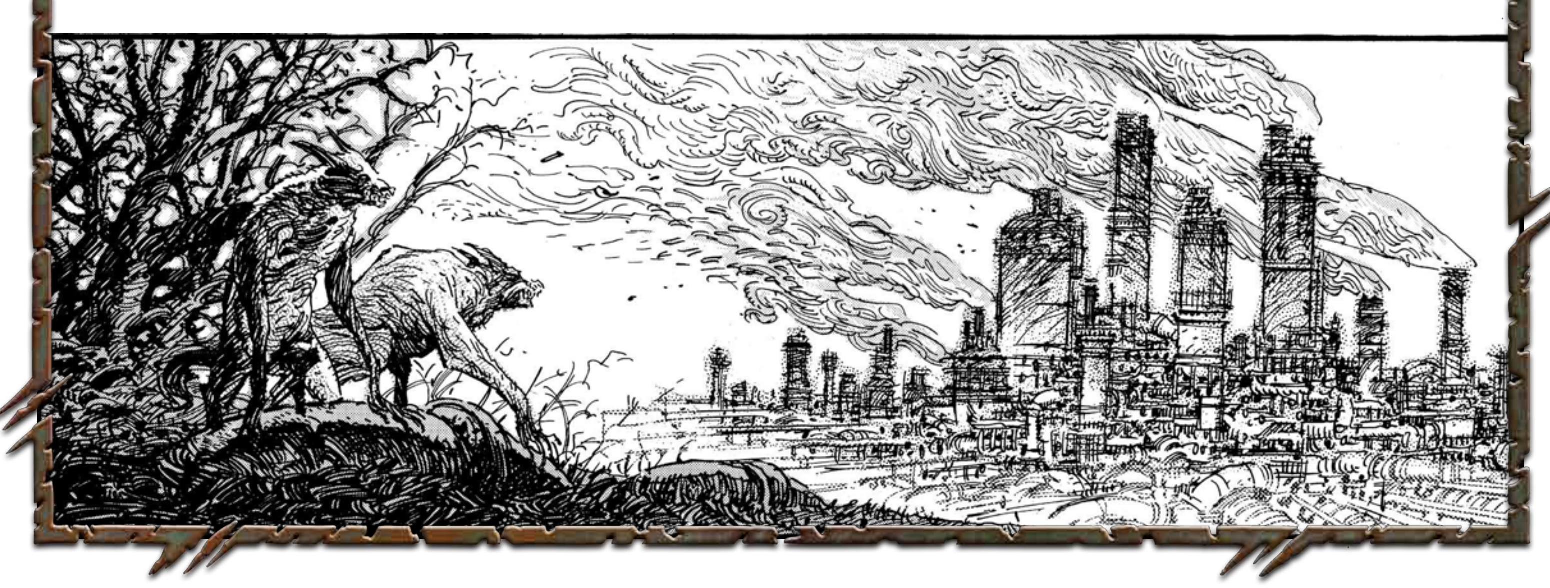
En la mayoría de los casos, las corporaciones sirven más como antagonistas indiferentes o accidentales de los Garou. Ciertamente, muchas de ellas contaminan a Gaia (y en muchos casos a la población humana) de formas imperdonables, pero ignoran todas las consecuencias espirituales de su daño, puede que incluso los impactos ambientales y a la salud. En el mejor de los casos, son obstinadamente ignorantes; en el peor, son oportunistas avariciosas que venderían alegremente a la humanidad y al planeta para lograr una bonificación mayor a final de año.

Los consejos de administración sirven inconscientemente a la Tejedora o al Wyrm (o a ambos en la mayoría de los casos). Los Garou deben curar el daño que infligen las corporaciones y detener sus estragos. Sin embargo, dado el ritmo al que se expande la industrialización humana, la tarea parece digna de Sísifo.

En el siglo XXI, el activismo anticorporativo es mayor y más fuerte que nunca. Los enfurecidos protestantes, fortalecidos y conectados gracias a herramientas tecnológicas, toman las calles, ocupando lugares públicos y espacios virtuales mientras que hacen oír su mensaje. Las herramientas para oponerse a ellos también han avanzado: los portavoces pontifican en un programa de 24 horas de noticias mientras las tropas despliegan gases más efectivos y armas no letales. La guerra entre ricos y pobres se encarniza, incluso el grito y los eslóganes de los protestantes denuncian las muchas manifestaciones de lo que perciben como mal corporativo.

Por supuesto, uno esperaría que en este conflicto estuvieran presentes las manifestaciones más oscuras del mundo sobrenatural. Conspiraciones de insensibles e inhumanas criaturas vigilan tras fachadas de acero y cristal. Invisibles fuerzas espirituales se alimentan con la pasión y la ira de las masas. Alianzas de Parentela Garou caminan codo con codo con la multitud, vigilándola, igual que los Garou una vez vigilaron sus rebaños en la distante historia del Impergium. Los espectáculos se emiten a todo el mundo, pero como siempre, fuerzas más elusivas actúan con mayor sutileza. En el Mundo de Tinieblas, la auténtica maldad suele ser duradera e invisible, y depreda a las masas con métodos que la humanidad no puede ni percibir del todo ni comprender realmente. Los políticos proclaman conceptos tales como "derecho corporativo" y la noción de "empresas como personas", aunque no sospechan que, tras la riqueza y el poder, estos entes corporativos han tomado formas totalmente inhumanas.

Las corporaciones humanas son fachadas erigidas para ocultar a estos monstruos. Sólo las criaturas sobrenaturales que las acechan pueden verlas como lo que realmente son. Igual que el Kaos incita a las multitudes a crear disturbios y los esbirros de la Tejedora atrapan a los incautos en trampas financieras,



el Wyrm medra allá donde sufren los humanos. Puede que la gente nunca tome conciencia de las fuerzas que hay fuera del mundo que conocen. Lejos del griterío, los eslóganes y los gases lacrimógenos, los esbirros del Wyrm observan y aguardan. Sus legiones obtienen su terrible fuerza de inmensos recursos, extensas alianzas y engañosas entidades de corporaciones corruptas. La más elaborada de tales organizaciones es Pentex.

Pentex

Pentex es un conglomerado empresarial multinacional que ha sobrevivido durante décadas, extendiendo sus zarcillos corrompidos por el Wyrm en una amplia variedad de compañías corruptas. Sus incontables filiales crean productos para cada aspecto de la sociedad humana. Desde computadoras a fármacos, de juguetes a televisores, de comida rápida a combustibles fósiles refinados, esta vasta y secreta alianza de industrias dispares hace más que generar beneficio bruto. En el fondo, todas sus filiales trabajan en pos del mismo fin: la corrupción mundial en nombre del Wyrm. Los Garou han desarrollado sus propias tácticas para oponerse a estas compañías, pero Pentex es una hidra de muchas cabezas. Incluso si una manada o clan logra empujar a una corporación a la quiebra, su personal y beneficios podrían desviarse a otra agencia. Seguir el rastro de una filial a otra puede ser una tarea épica. Ha aguantado el tipo durante décadas y muestra claros signos de seguir en forma en el siglo XXI.

Mucho antes de que sus tentáculos estrangulasen al mundo, Pentex comenzó como una empresa llamada Premium Oil. Luchando como una compañía perforadora menor en los campos petrolíferos de Pensilvania, Premium sobrevivió mediante dedicación, trabajo duro y los crueles instintos de su fundador, Hiram Bollingsworth. Para cuando la compañía salió a bolsa en 1916, Hiram había generado el dinero suficiente para satisfacer los excéntricos deseos de su segunda esposa, Hattie, una devota espiritista. Tras años de sesiones de espiritismo y videntes, Hattie llevó a su marido a demasiados espiritistas. La promesa de un hombre de negocios corrompido por la riqueza, la avaricia y la astucia era demasiado para que una acechante y hambrienta Perdición la dejase pasar. Tras hacerse con Hiram, la corrupción del Wyrm rápidamente infectó a la junta de directivos, incluyendo al vampiro que al final mató a Hiram Bollingsworth. Las brutales políticas corporativas llevaron a la recompra de las acciones de la compañía. Las Perdiciones transformaron a la junta directiva, convirtiéndolos en una cábala de lacayos alimentados por el Wyrm, y pronto la diversificación empresarial extendió la riqueza de Premium por una amplia variedad de compañías corruptas. El *marketing* exigía algunos cambios por el bien de su imagen pública, así que Premium cambió su nombre por Endron Oil y la junta directiva estableció un conglomerado empresarial llamado Pentex.

Desde entonces, los aliados corporativos de Pentex se han multiplicado. No importa cuáles sean los objetivos públicamente reconocidos de una compañía, todas las filiales de Pentex emplean estrategias similares. Para empezar, el Wyrm medra dondequiera que esté presente la corrupción, así que estas compañías suelen tener un historial de envenenamiento del medio ambiente. Aunque el aumento de la concienciación y la legislación han ralentizado la expansión de la devastación, el mundo aún sigue muriendo. La polución está envenenando el aire y el agua, las selvas tropicales y las reservas naturales siguen encogiendo y cada año se extinguen nuevas especies. Los esbirros del Wyrm prosperan allí donde se extiende esta corrupción. En los lugares más exóticos, los Túmulos del Wyrm actúan como pozos de desove, generalmente en el espacio espiritual, ocultos tras algún desastre físico.

Al tiempo que las filiales de Pentex envenenan la tierra, también envenenan a la población. Muchos de sus productos contienen trazas de toxinas del Wyrm; otros albergan invisibles espíritus wyrmianos. Sus efectos son siempre sutiles, pero el resultado final suele ser podredumbre física, mental o espiritual. En algunas raras ocasiones los productos químicos tienen inesperados efectos secundarios, transformando consumidores

La Junta Directiva

Desde los primeros días de Premium Oil, la administración de Pentex ha sido cruel y traicionera. El hecho de que las Perdiciones posean e inciten en sus huéspedes episodios de locura y exceso pecaminoso ha hecho incluso más despiadadas estas rivalidades. Décadas de maquinaciones empresariales han asegurado que ningún individuo pueda controlar la junta directiva. A pesar de ello, las tóxicas fuerzas sobrenaturales que los rodean se han ocupado de que la gran mayoría de los ejecutivos tengan algún tipo de corrupción sobrenatural, ya se trate de Fomori, vampiros o incluso Danzantes de la Espiral Negra. Los ejecutivos humanos de Pentex que alcanzan la cima a pesar de estas depredaciones tienden a ser tan obstinados que podría decirse que son incluso más peligrosos.

Cada generación de Garou tiene un puñado de idealistas cortos de vista que creen que la forma más rápida de matar a Pentex es cortar su cabeza (por lo general, irrumpiendo en una sala de juntas y matando a los ejecutivos de más alto rango). Una y otra vez han descubierto que tales respuestas violentas no sólo son extremadamente difíciles, sino también, por lo general, fútiles. Cada muerte a manos de las garras de los Garou da como resultado una rápida promoción para el siguiente subordinado ambicioso. Corta una cabeza de la hidra y dos tomarán su lugar. Cierto es que esto les ha proporcionado a algunos hombres lobo idealistas algo de Gloria y Honor, así como ha impulsado un rápido reemplazo de los ejecutivos de Pentex, pero también ha provocado un proceso de evolución empresarial. Cualquier ejecutivo corrupto de forma sobrenatural que puede no sólo sobrevivir a un tóxico y traicionero lugar de trabajo, sino también repeler a las manadas de Garou intrusas es claramente un hijo de puta duro, trajeado, negociador, avaro y amante del Wyrm. La Nación Garou desea la mejor de las suertes a cualquier hombre lobo que espere cazar unas cuantas cabezas corporativas. La va a necesitar.

especialmente vulnerables en huéspedes de entidades malignas. Las Perdiciones convierten a las víctimas más indefensas en monstruosos Fomori; otros son poseídos o simplemente explotados para obtener su miedo y dolor. Esta epidemia sirve como un método más de reclutamiento, ya que empleados especialmente entrenados emplean medios espirituales para cazar víctimas infectadas. Aquéllas que no son receptivas a las diversas formas de "empleo" pueden ser eliminadas. De nuevo, una persona no necesita convertirse en una espantosa monstruosidad para ser útil al Corruptor. Alguien ordinario a quien se inspira a impartir violencia y miseria ayuda a crear el caldo de cultivo para más esbirros del Wyrm.

Como cabría esperar, hay límites respecto a lo lejos que pueden llevar sus cuestionables actividades los empleados de Pentex. A pesar de los poderosos abogados, los lazos con los bajos fondos y los aliados políticos bien recompensados, un empleado que abierta y brutalmente quebranta la ley es un lastre. Llevar a cabo tales actividades en el mundo físico puede generar consecuencias directas para un empleado prescindible, pero aun así esas consecuencias pueden generar incluso más miseria y desesperación. Dado que la gente ordinaria no puede oponerse a las fuerzas espirituales que actúan entre bambalinas, puede que nunca sospechen la razón tras los súbitos estallidos de violencia y acciones autodestructivas de un empleado corrompido.

No todas las actividades de Pentex son tan malignas o insidiosas. Después de todo, la riqueza, el poder y la mano de obra de estas multinacionales deben cosecharse en alguna parte, aunque sólo sea para equilibrar sus libros de cuentas y hojas de cálculo. La vasta mayoría de los empleados de sus filiales son gente normal que lleva a cabo trabajos ordinarios. La mayoría nunca sospechará que sus beneficios y logros ayudan a apoyar fines más siniestros lejos de donde trabajan y viven. Estos empleados pagan sus impuestos, aman a sus familias y desempeñan bien sus labores. La parte de la mano de obra formada por personas relativamente inocentes puede servir para cualquier cosa desde escudos humanos a rehenes. Los Garou suelen dudar acerca de cómo atacar a los villanos a los que estos humanos apoyan sin dañar a los mismos humanos a los que han jurado proteger.

Filiales

La lista de filiales de Pentex es larga. Durante la última década, la Nación Garou ha organizado incontables cruzadas contra un puñado de dañinas organizaciones en lo alto de la lista.

Endron Oil es el voraz conglomerado empresarial que se alzó de las cenizas de Premium Oil en torno a la Primera Guerra Mundial. No sólo es la primera filial de Pentex, sino también la organización más próspera que jamás se haya dedicado a saquear y explotar la Tierra. Durante un siglo, su efectivo plan de trabajo ha sido obtener el máximo beneficio sin preocuparse lo más mínimo de las consecuencias ambientales. Con la ayuda de los conocimientos del Wyrm, Endron tiene la sorprendente habilidad de encontrar las más ricas reservas de dulce crudo. Siempre que una operación de perforación termina provocando contaminación tóxica, el Corruptor obtiene más terrenos de cultivo para sus Perdiciones. Por supuesto, la compañía tiene nuevos campos de batalla que conquistar en el siglo XXI, incluyendo campos petrolíferos oceánicos más cercanos que nunca a la costa y las prístinas reservas naturales en los bosques de Alaska. Mientras tanto, los campos petrolíferos rentables se han convertido en terrenos de prueba para los esbirros del Wyrm. El hecho de que cada coche que usa el combustible de Endron contamine más ayuda a los objetivos de la corporación. Es cierto que Endron no es la única compañía petrolífera, pero tiene suficiente riqueza y poder para dominar la industria, incluso al tiempo que reúne recursos para sus aliados empresariales.

Sunburst Computers vende equipos informáticos a una amplia variedad de consumidores… al tiempo que sirve esos consumidores a los esbirros del Wyrm, pedazo a pedazo. Como cabría esperar, los productos más populares de la compañía son sus computadoras más baratas, diseñadas para satisfacer por igual a tacaños y pobres. Sí, los componentes de estos equipos son de mala calidad, pero cualquier fallo súbito de uno de ellos que no esté cubierto por la garantía es una buena excusa para mandar a un consumidor al laberinto de soporte técnico subcontratado, donde la rabia y la frustración aumentan (y se cobran) por horas. Pocos sospechan que Sunburst coordina sus actividades con otros tentáculos de Pentex, al tiempo que *hackers* de Incognito en la otra punta del planeta extraen datos útiles de los compradores de la compañía. Un creciente mercado de consumidores explotados proporciona un floreciente terreno de alimentación para el Wyrm, a medida que despliegan espíritus para cosechar energía sobrenatural de los insatisfechos consumidores.

Sunburst ha logrado reducir los costes de su *hardware* financiando plantas de ensamblaje en el Tercer Mundo, donde sus trabajadores luchan por sobrevivir a jornadas laborales de más de veinte horas. Estos humanos viven la mayor parte de sus vidas en viviendas de la compañía a cambio de salarios dolorosamente bajos. Aunque la empresa paga mucho por promover su imagen "verde", sus equipos están fabricados con una combinación de plásticos corrompidos por el Wyrm y materiales no biodegradables. Desde la sala de muestras al vertedero, las computadoras manufacturadas en masa incrementan de forma inexorable la cantidad de toxinas y sustancias contaminantes en el mundo. Los trabajadores en el extranjero que manejan estos materiales durante años proporcionan un recurso más para la explotación espiritual. Aunque el alcoholismo, la drogadicción e incluso el suicidio van en aumento en las plantas de producción de Sunburst, los ciudadanos del Primer Mundo están satisfechos de pagar por estos productos de tercera, especialmente si pueden ahorrar un poco de dinero.

Los anarquistas de **Incognito** han desarrollado una tenue alianza con Sunburst. Esta demente red de *hackers* independientes incluye genios recluidos con el suficiente falso orgullo e ira mal dirigida para caer presas del Wyrm. Aunque su sociedad secreta incluye muchas cábalas menores enfrentadas entre sí, Incognito presenta un frente unificado cuando amenaza a sus víctimas. Sus representantes suelen ser individuos anónimos en *webcams* que llevan máscaras sin rasgo alguno. Incluso los lujosos equipos de Sunburst son vulnerables a los virus creados por los criminales y revolucionarios



de Incognito. Con suficientes datos financieros, historiales de Internet e imágenes de *webcam* extraídas de los equipos, estos fanáticos sin rostro poseen una base de datos de posibles víctimas que crece con rapidez. Están lo bastante organizados para coordinar campañas de acoso y ataques de denegación de servicios, aunque actúan sólo por la diversión de victimizar a otros, riéndose cínicamente según lo arruinan todo y a todos "por echarse unas risas". Basta decir que sólo una manada de Garou tiene la perspectiva y los conocimientos para rastrear esta red de miseria y locura hasta su fuente, aunque tengan que enfrentarse a los locos de Incógnito uno a uno.

Tellus también obtiene beneficios de las innovaciones de alta tecnología. Desde 1986 han estado vendiendo consolas y videojuegos. Toda una generación de jugadores hiperagresivos ha crecido asociando el brillante ojo en el pentágono de su logo con entretenimiento ultraviolento. Tras fusionarse con un estudio de juegos japonés y salvar a Sunburst de la quiebra, Tellus ha abierto, vendido y agotado incontables estudios menores por todo el mundo. Mientras Sunburst se centra en el *hardware* informático y los juegos de computadora, Tellus crea juegos para su consola puntera, la Typhoon. Los altos cargos de Pentex han urgido repetidamente a la compañía para que integre más corrupción espiritual en su violencia virtual, pero la mayoría de los estudios que trabajan en esos prototipos tienden a autodestruirse, enloquecer o caer presa de hombres lobo hábiles con la tecnología.

El mayor logro de la compañía ha sido hacerse con el dinero de un sector de población que al crecer se va insensibilizando cada vez más ante la violencia. Su público también se está saturando cada vez más, así que Tellus invierte en investigación y desarrollo. Su última iniciativa es construir comunidades *online* para jugadores de consola. Por ejemplo, Tellus Quebec tiene una meta muy específica: cultivar una generación de jugadores que siempre esté en línea. Ahora los jugadores de consola pueden insultarse unos a otros mediante los auriculares y los micrófonos de Tellus cuando están conectados, por lo general sentados frente a una *webcam* de Sunburst mientras lo hacen. Tellus Seattle ha tomado esas cámaras y las ha modificado aún más para crear un dispositivo llamado *Typhoon Kontact*: una *webcam* que monitoriza y documenta las actividades físicas de sus compradores. En los salones, dormitorios y sótanos del mundo, el "ojo en el pentágono" de Tellus los observa vigilante. Estas redes *online* tienen otro beneficio: hacen más fácil a los Primeros Equipos de Pentex transferir Perdiciones a larga distancia. Aunque Tellus edifica este mundo feliz de forma metódica, las más peligrosas y corruptoras creaciones que vende la compañía siguen siendo sus juegos.

King Distilleries y sus filiales tienen un método muy diferente para extender la corrupción del Wyrm. Desde el siglo XIX, los privilegiados miembros de la familia King se han beneficiado del nepotismo y de brutales prácticas empresariales.

King vende una amplia variedad de aturdidoras bebidas alcohólicas, ofreciendo una serie de marcas para un amplio abanico que va desde cerveza de garrafa a whiskey de alta calidad. Igual que Tellus, la compañía se ha enfrentado a presiones de los jefes supremos para introducir la mancha del Wyrm y aditivos similares en sus productos, pero tales intentos tienden a envenenar las marcas de la compañía, tanto de manera figurada como literal. Las ganancias de King Distilleries provienen de crear un producto un poco más fuerte y un poco más barato que sus competidores. Aunque la embriaguez puede hacer que un bebedor sea más proclive al mal comportamiento y a ser corrompido por una Perdición, el alcoholismo es muy capaz de destruir las vidas de víctimas vulnerables sin ninguna ayuda de entidades sobrenaturales como el Wyrm.

Magadon Pharmaceuticals usa la bioquímica para resolver una asombrosa cantidad de problemas médicos y psicológicos, incluso al tiempo que crea algunos nuevos. La mayoría de sus medicinas, vacunas, inoculaciones y panaceas son, de hecho, sorprendentemente efectivas. La compañía hace rutinario lo imposible, vendiendo medicación increíblemente poderosa que se crea mediante métodos de producción sobrenaturales. Cualquiera que asalte un centro de producción de Magadon encontrará todo el material habitual de una planta farmacéutica, pero el paisaje espiritual circundante siempre parece muy distinto. Magadon ha pervivido porque vende productos que obran milagros, y sus beneficios son legendarios.

Por supuesto, como con cualquier medicamento, siempre hay efectos secundarios. Un pequeño porcentaje de consumidores tiene reacciones muy fuertes a los productos de Magadon. Cada pastilla, cápsula e infusión contiene trazas de corrupción del Wyrm. Sólo los pacientes especialmente receptivos manifiestan reacciones inusuales. Los síntomas pueden incluir psicosis leve, mutaciones menores, inestabilidad emocional o, en algunos casos extremos, sensibilidad aguda a la influencia corruptora del Wyrm. Magadon vende sus productos para encontrar huéspedes potenciales para espíritus siniestros y posibles reclutas para su ejército de Fomori. Luego se envían Primeros Equipos de Pentex, manadas de Danzantes de la Espiral Negra y tropas de Fomori a aquellos lugares donde los pacientes en proceso de degeneración luchan por vivir. Algunos reclutas se unen a la fuerza de trabajo de Pentex, otros son reclutados por sus oscuras emociones o sus recursos en bruto y a unos pocos se les da el pequeño empujón que necesitan para dejar de sufrir debido a su enfermedad… para siempre. Aunque estos casos son muy escasos, son lo bastante frecuentes para crear un ejército para el Wyrm que poco a poco va creciendo.

O'Tolley's ha logrado sobrevivir durante décadas como una de las cadenas de comida rápida más rentables del mundo. Incluso si los ejecutivos decidiesen de alguna forma eliminar la influencia del Wyrm de las actividades de la compañía, aún conseguiría extender desesperación y sufrimiento a escala mundial. Después de todo, su rentabilidad depende de ofrecer productos nutritivamente cuestionables a las masas, explotar a una desesperada mano de obra que sobrevive con un sueldo mínimo y vender comida obtenida mediante grotescos e inhumanos procesos agrícolas. Incluso si un observador atento quisiera seguirle el rastro a la cantidad de materiales de embalaje no biodegradables ni reciclables usados como vehículo para entregar esta supuesta "comida", no le haría falta ser un místico Garou para ver que la compañía está destrozando el planeta. Propagar la obesidad, explotar la pobreza y rentabilizar el sufrimiento sólo hacen a la compañía aún más dañina. Cuando se combinan con unas cuantas calculadas prácticas empresariales condimentadas con la corrupción del Wyrm, no es difícil ver que la empresa ha supuesto un tremendo éxito para la corporación Pentex y sus accionistas espiritualmente sospechosos. Mientras los humanos tengan hambre, sed, apatía, pereza y la necesidad de comprar comida lo más barata posible, las filiales como O'Tolley's prosperarán.

PRIMEROS EQUIPOS

Magadon tiene un gran orgullo empresarial, ya que fue la primera filial en corromper y entrenar Fomori especialmente diseñados en sus campus corporativos. Ocultos en almacenes altamente protegidos, los científicos de Magadon transformaron a voluntarios cuidadosamente escogidos y a vulnerables víctimas de secuestros en un ejército impulsado por el Wyrm. A finales de los años 90 la Nación Garou respondió enviando equipos de presuntos "saboteadores" para asaltar y destruir esas instalaciones. Las batallas resultantes fueron gloriosas, pero tras el 11S se volvieron menos frecuentes. Los abogados de la empresa encontraron sorprendentemente fácil describir las acciones violentas contra sus clientes como terrorismo, permitiendo a Magadon esconderse tras las leyes nacionales al tiempo que desobedecía las de la naturaleza. Magadon redujo sus actividades durante la siguiente década, pero entre bambalinas compartió su investigación con otras filiales.

Magadon no es la única compañía que ha reclutado y entrenado Fomori. Muchas filiales tienen sus propios métodos de corromper y sobornar a quienes son vulnerables al encanto del Wyrm. El departamento de recursos humanos de Pentex ha desarrollado sistemas para gestionar empleados muy inhumanos, reuniendo fuerzas de trabajo formadas por empleados de Pentex, monstruosos contratistas Fomori y, ocasionalmente, solidarias manadas de Danzantes de la Espiral Negra. Cuando se necesita intervención directa, Pentex puede desplegar una cábala corporativa conocida comúnmente como Primer Equipo. Son los primeros en responder en la guerra contra los enemigos del Wyrm. Ya sea cubriendo indiscreciones, defendiendo las factorías de Pentex o cazando Garou que saben demasiado, los Primeros Equipos siguen siendo una efectiva medida disuasoria contra los hombres lobo anticorporativos.

Black Dog Game Factory ha cambiado con el paso de los años y se ha adaptado a nuevas modas al tiempo que adopta nuevas tecnologías. Un envejecido círculo interior de

corruptos sabios que producen palabras en masa para los libros de Black Dog aún aporrean los teclados de sus computadoras Sunburst, incluso cuando colaboran con una nueva generación de dementes y radicales jóvenes. Gracias a Internet, hablan directamente con sus devotos (y locos) seguidores en círculos sociales *online*. Por desgracia, su producción de rimbombante prosa impresa en papel de baja calidad no es tan furiosamente prolífica como era veinte años atrás. Sus volúmenes originales son ahora objetos de coleccionista. Las colecciones completas de Black Dog Books son más raras que los tomos ocultistas o los auténticos tratados de magia. Por ello, algunos ocultistas han tratado de distribuir reproducciones de estos materiales como libros electrónicos o en otros formatos virtuales, pero resulta curioso que cuando se abren estos archivos, los contenidos son lo bastante tóxicos espiritualmente como para convertirse en virus informáticos u otras dañinas concatenaciones de código.

Como parte de un ferviente esfuerzo por diseminar sus retorcidas visiones por medios electrónicos, los proyectos más elaborados de Black Dog son ahora digitales. En este constructo multijugador masivo *online*, humanos ignorantes con mucho tiempo libre pueden deambular por un terreno de caza en línea dominado por el Wyrm. Esta nueva dirección tiene su origen en una orden dada por la terrible fuerza que ejerce el control sobre la factoría de juegos. Esta reptante cábala de desconocidos horrores estuvo una vez congelada bajo el hielo escandinavo, pero el calentamiento global los liberó para jugar. El mundo virtual que Black Dog está construyendo no es sólo horroroso: es un reflejo del mundo que estos ancianos horrores nórdicos quieren ver hecho carne.

Avalon Plastics sabe que a los niños les gustan los juguetes, igual que sus padres adoran no tener que gastar exorbitantes cantidades de dinero en ellos. Con un ligero toque de la mancha del Wyrm, esos amigos de plástico son capaces de sonsacar una amplia variedad de oscuras emociones que son diametralmente opuestas a cualquier clase de cariñoso y sano apego por un inanimado objeto de plástico.

Los niños que juegan con juguetes fabricados con plásticos de Avalon son propensos a actuar movidos por estas emociones, igual que un manejo prolongado puede hacerlos ligeramente más susceptibles a la influencia de las Perdiciones. Cuando el pequeño Johnny manda a sus soldados de plástico a luchar por la libertad y la democracia de los animales de peluche de una nación del Tercer Mundo, a Johnny le comienza a resultar notablemente fácil encontrar justificaciones para la violencia. Cuando la pequeña Suzie coloca a sus bien vestidas y recién casadas muñecas de proporciones imposibles junto a su colección de adorables animales de granja para crear nuevas permutaciones de una familia extendida, puede comenzar a imaginar toda una amplia gama de comportamientos disfuncionales que emular cuando esas familias se vengan abajo. Muchos niños que han vagabundeado hasta toparse con alguna situación arriesgada o un peligroso terreno de caza lo han hecho mientras agarraban juguetes Avalon, mientras escuchaban susurros que sabían que provenían de sus pequeños amigos de plástico. Si supieran que los hombres lobo les están dando caza, se aferrarían aún con más fuerza a sus juguetes.

The RED Network está en el aire veinticuatro horas al día. Pentex ha invertido mucho en los medios de comunicación. Según el número de canales por cable y redes sociales ha ido creciendo, también lo ha hecho la influencia de las filiales de Pentex. Igual que los niños escuchan los consejos de sus amigos imaginarios en los programas de dibujos animados (que curiosamente venden rentables juguetes de plástico), los adultos también buscan consejo. El siglo XXI ha visto el nacimiento de una nueva forma de entretenimiento, una que finge informar con exactitud de lo que ocurre en el mundo que nos rodea incluso cuando editorializa, desinforma o se recrea en la hipérbole. RED News encaja a la perfección en este modelo. Tiene todo el periodismo de alta tecnología y los repeinados periodistas con aspecto de maniquíes que uno podría esperar de una cadena de noticias, pero cuando les presionan al respecto, sus jefes aseguran que el canal de 24 horas de noticias es en realidad una elaborada forma de entretenimiento.

Sus programas pueden parecer noticiarios, pero cuando los tertulianos de RED se gritan unos a otros acerca de cualquier figura política a la que la cadena se oponga esa semana, ésta puede asegurar legalmente que es sólo un foro de opiniones. Por supuesto, desvía la atención del público lejos de las actividades de las filiales de Pentex, así como de algunos de sus aliados sobrenaturales. Según los Garou, es una máquina de propaganda, aunque, de alguna forma, la información manipulada que entierra en una avalancha de temas más inocuos logra convencer a los espectadores con alarmante efectividad. Por todo el mundo la gente corriente despotrica y vocifera contra los intereses contrarios a las corporaciones, el sinsentido de la protección ambiental, los aterradores radicales y los peligrosos activistas. La cadena sigue necesitando asegurarse de que el mundo sobrenatural del que extrae su poder permanece oculto, así que nunca identificaría a uno de esos radicales como un hombre lobo, pero eso no evitará que una manada se convierta en noticia de portada durante incontables horas.

CyberSolutions

CyberSolutions es una casa de investigación y desarrollo ocupada principalmente en la creación de prótesis para gente minusválida de nacimiento o cuyos miembros han sido amputados. Investiga la interconexión de la mente y el cuerpo humanos con sistemas electrónicos para así hacer que los ciegos puedan ver, los sordos oír y los tullidos andar.

Proyectos recientes han permitido a parapléjicos interconectarse con sus computadoras o aparatos de movilidad únicamente mediante transmisiones neuronales, también han logrado prótesis cibernéticas que igualan (o exceden) las capacidades de los miembros orgánicos. Ambos avances le han valido a CyberSolutions grandes elogios por todo el mundo.

Por desgracia, parece que la corporación ha desarrollado tecnología mucho más avanzada de la que ha revelado al resto del mundo y vende sus diseños avanzados para que se usen en la creación de una especie de supersoldados. En más de una ocasión las manadas de hombres lobo se han topado con cíborgs cargados con cañones automáticos y fuerza, veloci-

dad y resistencia inhumanas. Suelen servir como seguridad o defensa de operaciones empresariales o gubernamentales supersecretas. Algunos Ancianos Garou aseguran que tal tecnología avanzada es magia retorcida por la Tejedora, pero los hombres lobo más jóvenes tienden a no verlo así.

Soldado cíborg

Debido a su altísimo coste, las corporaciones humanas crean tales monstruosidades con poquísima frecuencia, pero los pocos que existen son peligrosos para los Garou. La mayoría de los hombres lobo (excepto, quizás, los Moradores del Cristal) ven la unión de carne humana con la tecnología de la Tejedora como algo terrible. No obstante, una vez se reveló la absoluta inhumanidad de los cíborgs, hasta los Moradores se convencieron de que quizás CyberSolutions (así como los Ciberperros, su propio campo proscrito) había ido demasiado lejos.

Los cíborgs caen dentro del valle inquietante [N.d.T.: En robótica, el punto en el que la apariencia de un androide provoca rechazo al no ser ni suficientemente humana ni suficientemente inhumana]; nominalmente tienen aspecto humano, pero la robótica y la tecnología usadas para "mejorarlos" los han alejado tanto de la posibilidad de parecer humanos normales como para generar incomodidad y aprensión en quienes los ven. Por ejemplo, sus expresiones faciales son un poco demasiado precisas y sus gestos un poquito más rápidos de lo que parece normal.

Las siguientes sugerencias son para un cíborg de combate. Modificando los Atributos y Habilidades para el Sigilo en lugar de la Fuerza, es fácil crear un cíborg espía.

Creación de personaje: Atributos 13/8/0 (Siempre primarios Físicos, secundarios Mentales y terciarios Sociales), Habilidades: 15/9/6, Fuerza de Voluntad 3.

Atributos sugeridos: Fuerza 6, Destreza 3, Resistencia 7, Carisma 1, Manipulación 1, Apariencia 1, Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 3.

Habilidades sugeridas: Alerta 3, Atletismo 5, Intimidación 3, Pelea 4, Armas de Fuego 4, Pelea con Armas 3, Sigilo 2, Academicismo 2, Investigación 2, Tecnología 2.

Dones sugeridos: Los cíborgs suelen tener armadura (tres dados de absorción adicionales), garras o cuchillas retráctiles (Fuerza +1 o +2 de daño) y Fuerza incrementada (dos puntos adicionales). Unos cuantos están programados para tener reflejos mejorados (dos acciones por turno estándar). Todos tienen Cibersentidos (igual que el Don de los Moradores del Cristal, pág. 188). Algunos tienen rifles de asalto (AK-47 o equivalentes) sobre o dentro de sus cuerpos.

Imagen: Los cíborgs pueden tener cualquier aspecto. Se les da apariencia humana para que pasen por humanos normales, aunque hay algo raro en ellos que suele hacer que los demás se sientan incómodos. La mayoría llevan ropa buena. Los trajes caros (pero no hechos a medida) son lo habitual.

Pautas de interpretación: Fríos, eficientes y distantes. Los cíborgs tienden a no tener más de una idea en la cabeza y están centrados en un propósito específico que sus creadores o propietarios les han enviado a cumplir.

Amalgamado de Desarrollo Neogenético (ADN)

Amalgamado de Desarrollo Neogenético (ADN) es una corporación de propiedad y financiación privada centrada en la ingeniería genética, mapear el genoma humano y cazar hombres lobo. ADN es consciente de la existencia de los Garou y lleva a cabo una agresiva campaña para cazar y atrapar a cuantos pueda para su investigación. Se centra principalmente en la investigación genética (está muy interesada en corregir defectos y enfermedades congénitas) y ve a los hombres lobo como alguna clase de aberración. Los investigadores de ADN ven la licantropía como una enfermedad que ha de ser curada, no como una raza espiritual con la misión de proteger la naturaleza.

ADN envía a sus equipos con armas químicas y venenos pensados para inhibir el Cambio de Forma y la regeneración de los licántropos. Una vez que sojuzgan a un hombre lobo, lo llevan al laboratorio donde lo someten a una intensa batería de pruebas con las que pretenden aislar el "gen licántropo". Hasta ahora, no han descubierto la secuencia que genera esta "enfermedad". Una vez lo hagan, esperan usar ese conocimiento para mejorar la condición humana. Ciertamente, la habilidad de regenerar heridas, incluso bajo determinadas condiciones, sería un gran don.

Agente investigador

La mayoría de los agentes de campo de ADN con los que se encontrarán los Garou serán parte de un equipo de cacería; usa los Rasgos dados para la Mano del Muerto (pág. 467), pero dales armas diseñadas para incapacitar y atrapar a hombres lobo en lugar de para matarlos. No obstante, ocasionalmente, se envían especialistas de campo a investigar (en lugar de a atrapar de manera activa) especímenes vivos. Estos agentes investigadores están entrenados para observar a su presa y reunir información para que los equipos de captura posteriores la usen en sus misiones.

Creación de personaje: Atributos 8/6/4, Habilidades: 12/8/4, Fuerza de Voluntad 3.

Atributos sugeridos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 2, Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 3.

Habilidades sugeridas: Alerta 4, Atletismo 2, Callejeo 2, Empatía 2, Pelea 1, Subterfugio 1, Latrocinio 3, Sigilo 4, Supervivencia 1, Investigación 3, Tecnología 1.

Imagen: Humanos normales vestidos para encajar en su entorno.

Pautas de interpretación: La observación encubierta y una buena tapadera sacarán a estos charlatanes agentes de la mayoría de las situaciones. Están aquí para reunir información, no para interactuar directamente con sus objetivos, y, si son capturados, se desplegará un equipo de extracción (usa las puntuaciones de la Mano del Muerto, pág. 467) para rescatarlos.

Científico de laboratorio

Los Garou rara vez se encontrarán a un científico de laboratorio fuera de las oficinas de ADN, pero si rastrean a

un equipo de captura hasta su cuartel general o interactúan de alguna otra manera con la corporación en su centro, la mayoría de los individuos que encontrarán serán variantes de este ejemplo de científico de laboratorio.

Creación de personaje: Atributos 9/5/3 (Siempre primarios Mentales), Habilidades: 15/5/4, Fuerza de Voluntad 2.

Atributos sugeridos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2, Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 5, Astucia 4.

Habilidades sugeridas: Alerta 1, Empatía 1, Expresión 1, Liderazgo 1, Artesanía 1, Conducir 1, Sigilo 1, Trato con Animales 2, Academicismo 3, Ciencias 4, Informática 1, Investigación 3, Medicine 4, Tecnología 3.

Imagen: Humanos normales con ropa de oficina informal cubierta con el equipo protector de laboratorio que sea apropiado para su entorno.

Pautas de interpretación: Dependiendo de lo alta sea su autorización de seguridad dentro de la compañía, los científicos de laboratorio pueden no saber nada (o muchísimo) sobre los auténticos propósitos de sus experimentos. Los técnicos de laboratorio de bajo nivel prácticamente no tienen ni idea y tienen poco o ningún acceso a la experimentación sobrenatural, mientras que el núcleo del equipo tiene acceso a todos los archivos, departamentos e información.

Otras agencias

Ya sean mercenarios paramilitares, cultos religiosos o simplemente mentes inquisitivas, las fuerzas del Wyrm no son las únicas con un interés particular por la Nación Garou. Cada antagonista tiene sus propias motivaciones, que van desde ganar dinero a una curiosidad entusiasta. Los Narradores deberían sentirse libres para usar los ejemplos que se ofrecen a continuación (o cualquier otro ofrecido con anterioridad en este capítulo) como base para los personajes de agencias, mientras juguetean de forma creativa con las motivaciones de cada organización.

Recuerda, sin embargo, que estos personajes no son Perdiciones descerebradas sin ningún sentido de autopreservación. Son (en su mayor parte) gente real con trabajos, familias y metas propias, y es improbable que luchen hasta la muerte a no ser que no se les dé más opción. En la mayoría de los casos, los agentes sólo están haciendo su trabajo; es probable que se retiren si su fuente de beneficios parece estar en peligro. Casi siempre, aceptar la indemnización por cancelar un contrato es preferible a la muerte en las garras de un babeante hombre lobo.

La Mano del Muerto

Varias manadas de hombres lobo se han enfrentado a equipos de Fomori bien equipados y con armamento pesado, humanos con poderes inusuales y que a veces incluyen un Danzante de la Espiral Negra. Están entrenados en tácticas militares de las fuerzas especiales y suelen disponer de balas de plata y armas de guerra biológica mejoradas para usarlas contra objetivos Garou.

La mayoría de hombres lobo no es consciente de la procedencia de estos agentes, pero los que han comparado sus notas encuentran cuanto menos perturbadora la idea de un campo de entrenamiento que genera escuadrones de Fomori para matar hombres lobo. Por fortuna, estos asesinos no son tan comunes y suelen enfrentarse con manadas que están en medio de una operación (como el sabotaje de una corporación enemiga del medio ambiente o interferir con las operaciones de explotación forestal del Noroeste de la costa pacífica de EE.UU.). Aún no han rastreado a ninguna manada hasta su Túmulo. Cuando son capturados se suicidan antes de ser interrogados… al menos hasta ahora.

Uno de esos equipos que ha alcanzado una gran notoriedad es el escuadrón conocido como “La Mano del Muerto”. Su insignia son cuatro cartas: dos ases negros y dos ochos negros, exhibida con orgullo en todos sus uniformes (y, en algunos casos, en ropa de paisano o gorras de béisbol). Justo bajo las cartas está el número “108”.

El equipo está compuesto en su totalidad por humanos normales. Los seis han sido entrenados en tácticas contra hombres lobo y portan armamento adecuado para cada tarea. Todos ellos son inmunes al Delirio, pero esta inmunidad de ninguna manera hace que cometan la estupidez de intentar derribar a un enemigo sobrenatural claramente superior sin tener una clara ventaja. Están entrenados para ser efectivos, no suicidas.

Además, aunque no están poseídos ni son Fomori ni pertenecen de alguna otra forma obvia al Wyrm, el Don Sentir al Wyrm detectará un ligero grado de corrupción en cada uno de ellos. El escuadrón sufre una renovación regular, pues pierden uno o dos miembros al año como bajas de combate. Como compensación, están muy bien pagados (primas de peligrosidad o aún mejor) en todo momento.

La formación actual del escuadrón incluye a:

Damon Moore

Damon es un antiguo miembro del Servicio Especial Aéreo de Australia (rango: capitán). Pasó 12 años en el ejército australiano antes de dejar el servicio. En los seis años que han pasado desde entonces, ha liderado a la Mano del Muerto en numerosas batallas contra los hombres lobo y ha salido con vida (aunque lleno de cicatrices). Una vez mató a un hombre lobo de una estocada al corazón con un cuchillo Bowie de plata. Guarda la piel del lobo y la usa como alfombra en su apartamento. Damon es también un tirador de primera (Armas de Fuego 4, Liderazgo 4, Pelea con Armas 4).

Jan Boetcher

Jan perteneció al ejército sudafricano. Tras seis años de servicio, decidió buscar fortuna en otra parte. La encontró en EE.UU., donde fue reclutado para la Mano del Muerto hace tres años. Jan está especializado en armas de fuego (no es tan bueno como Damon, pero es mejor rastreador que él) y también está entrenado en pilotar helicópteros (Armas de Fuego 3, Conducir (Esp: Pilotar) 4, Supervivencia 3).

Joseph Markham

Joseph es el otro tirador del escuadrón. Se unió hace ocho meses y es el miembro más nuevo. Originalmente un



guardabosques, dimitió tras un encuentro con una enorme criatura osuna. No recuerda el incidente con claridad, excepto por el hecho de que disparó tres o cuatro veces antes de huir. Un mes después de su dimisión se introdujo en la Mano del Muerto y ahora tiene ciertas ideas sobre la identidad del monstruo con el que se encontró en el bosque (Supervivencia 4, Fuerza de Voluntad 8).

Travis Hearst

Travis pasó ocho años en el ejército estadounidense como paracaidista y especialista en urgencias médicas. Tras dejarlo, se unió al servicio forestal para trabajar como bombero paracaidista (un bombero que salta en paracaídas sobre incendios forestales remotos para construir cortafuegos). Dejó este trabajo increíblemente peligroso por algo aún más excitante: combatir hombres lobo. Ha sido parte de la Mano del Muerto durante algo más de tres años y recomendó para el equipo a Joseph Markham, un viejo compañero del servicio forestal (Medicina 3).

Arthur Farnsworth

En la actualidad, Arthur lleva en el escuadrón más que ninguno de los demás miembros actuales, pues ha sobrevivido desde la fundación del equipo en 2004. Sirvió en el Cuerpo de los Reales Marines británico (sargento maestre) y después pasó varios años como mercenario hasta que se unió a la Mano del Muerto. Arthur está especializado en armamento pesado (Técnica Profesional: Armamento Pesado 4).

Brad Williams

Brad sirvió en la policía de Nueva York durante varios años como uno de los mayores expertos en desactivación de bombas de la ciudad. Por desgracia, fue obligado a prejubilarse debido a algunos escándalos en el departamento. En lugar de dejar que los talentos de Williams se desperdiciasen, Moore arregló el incorporarlo al servicio como experto en demoliciones y, en general, como constructor de trampas explosivas (Leyes 3, Técnica Profesional: Demoliciones 4).

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 2, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2.

Habilidades (típicas – sustituir las Especialidades de cada miembro allí donde esté indicado): Alerta 2, Atletismo 3, Intimidación 2, Liderazgo 1, Pelea 2, Subterfugio 1, Armas de Fuego 2, Conducir 2, Pelea con Armas 2, Sigilo 2, Supervivencia 2, Investigación 2, Medicina 1, Tecnología 2.

Fuerza de Voluntad: 6.

Poderes: Los miembros del escuadrón de la Mano del Muerto son todos humanos normales con entrenamiento excepcional. Otros escuadrones similares pueden tener miembros Fomori con Poderes apropiados para los de su clase. Como se ha mencionado con anterioridad, todos los miembros del escuadrón son inmunes al Delirio.

Equipo: Ropa de camuflaje (apropiada para su ambiente actual), chaleco antibalas, rifle de asalto (con balas de plata), pistola, cuchillo de combate de plata (tratado con un proceso de manufacturación inusual que lo endurece para el uso en combate), radio (de señal codificada), granadas de fragmentación (con plata incrustada) y granadas biológicas (mejor usarlas a distancia, con un lanzador).

Los agentes de guerra biológica actúan como una forma acelerada de ébola en humanos y animales normales e inhiben la regeneración de los Garou (trátalos como el Don Veneno Reptante, pág. 428; sus efectos duran 6 – Resistencia horas).

Pautas de interpretación: La Mano del Muerto es una unidad de combate altamente entrenada. Los soldados han hecho del trabajo en equipo una ciencia y suelen poder coordinarse tan bien o mejor que la manada de hombres lobo típica. De forma individual, cada uno confía plenamente en sus habilidades (algunos dirían que demasiado). Aun así, los humanos normales y los Fomori tienen ciertos roces, así que los equipos mixtos pueden perder algo de efectividad debido a tal rivalidad.

Problemas aparte, la primera vez que una manada se enfrenta a la Mano del Muerto, la coordinación y la habilidad táctica de los soldados debería pillarla por sorpresa y suponer un peligro real. Interprétalos de forma inteligente y cuidadosa. Están entrenados para matar a furiosas máquinas de destrucción sobrenatural de 2 metros setenta y actuarán como corresponde. Es improbable que entren en pánico ante una manada de Garou. Muy pocos están dispuestos a enfrentarse cuerpo a cuerpo con uno e incluso menos esperan sobrevivir a la experiencia.

A pesar de su mancha y su inmunidad al Delirio, los miembros del escuadrón de la Mano del Muerto ignoran por completo la existencia de la Tríada, Gaia, por qué luchan los Garou o a quién pueden o no representar sus empleadores. Son parte de una fuerza de seguridad paramilitar y hacen su trabajo lo mejor que pueden.

Otras agencias

Existen muchas otras agencias dedicadas a aprender acerca de las criaturas sobrenaturales. Algunas simplemente están intrigadas por la posibilidad de una sociedad organizada de no humanos que ha existido ante las narices de la humanidad durante siglos sin haber sido detectada. Otras tienen intenciones más malévolas.

La Sociedad de Leopoldo

Una de estas perversas agencias es la Inquisición Católica, también conocida como la Sociedad de Leopoldo. La Sociedad ha existido durante siglos como una orden semisecreta dentro de la Iglesia Católica y actualmente se cree que es una organización erudita. Los Inquisidores ven lo sobrenatural como una evidencia de la actividad demoníaca en la Tierra, y algunos creen que esta actividad es un signo de que el fin está próximo (de forma muy similar a los hombres lobo). Muy pocos Inquisidores cazan hombres lobo; no por ninguna simpatía hacia la causa de los Garou, sino simplemente porque pocos tienen la voluntad y la fortaleza necesarias para enfrentarse a un Crinos en un uno contra uno. Además, los Inquisidores casi siempre acechan en las ciudades, donde pueden encontrar a su presa favorita (los vampiros), y sencillamente es menos probable que se crucen con ningún hombre lobo allí.

Si quieren representar a un Inquisidor en su crónica, los Narradores pueden usar el ejemplo de cazador sagrado (pág. 459) sin sus habilidades y Dones sobrenaturales inherentes.

El Arcanum

Otro grupo humano, éste compuesto por completo de eruditos y aventureros, existe para estudiar y catalogar lo sobrenatural. El Arcanum, una sociedad secreta dedicada a registrar la historia secreta del mundo, no ha reunido mucha información sobre los hombres lobo (por razones muy similares a las de la Inquisición)… pero eso no les ha impedido intentarlo.

Los Narradores pueden usar cualquiera de los ejemplos de magos (pág. 455), simplemente eliminando los poderes sobrenaturales, para representar a un investigador del Arcanum en su crónica.




RON SPENCER '12



Méritos y Defectos

Los Méritos y Defectos son Rasgos opcionales que un Narrador puede escoger incluir (o prohibir) en su crónica. Los Méritos son habilidades o ventajas especiales que proporcionan al personaje un beneficio en ciertas situaciones o lo dotan de alguna cualidad destacable que lo hace despuntar dentro de la Nación Garou. Por el contrario, los Defectos representan debilidades que hacen al hombre lobo más vulnerable de alguna forma. Al igual que los Méritos, los Defectos añaden distinción a un personaje, pero causándole un perjuicio en lugar de un beneficio. Tanto Méritos como Defectos pueden proporcionar mayor profundidad y personalidad a los personajes, pero los Narradores deberían poner cuidado en asegurarse que cualquier Rasgo (o combinación de Rasgos) escogido no influirá de forma adversa sobre el curso de la crónica o le proporcionará a un personaje una ventaja injusta sobre el resto.

Sólo se pueden escoger Méritos y Defectos durante la creación del personaje y se adquieren con puntos gratuitos (aunque el Narrador puede eliminar Méritos y Defectos existentes o añadir otros nuevos durante el transcurso de la crónica). Cada Mérito tiene su propio coste en puntos, mientras que cada Defecto tiene un valor en puntos que se añade a la cantidad de puntos gratuitos que un jugador puede gastar durante el proceso de creación. Un personaje puede adquirir tantos Méritos como el jugador pueda permitirse, pero ningún personaje puede tener más de siete puntos de Defectos. Los siete puntos gratuitos que podrían obtenerse mediante la adquisición de Defectos, cuando se combinan con los 15 puntos gratuitos de la creación de personaje, proporcionarían al personaje un total de hasta 22 puntos gratuitos para gastar en otras áreas.

Los Méritos y Defectos se dividen en cuatro categorías: físicos, mentales, sociales y sobrenaturales. Los físicos describen Méritos y Defectos relacionados con el tamaño o las habilidades físicas del personaje, mientras que los mentales abordan las habilidades intelectuales y los patrones de comportamiento. Los sociales consisten en las relaciones y la posición del personaje dentro de su manada, clan o de la Nación Garou en su totalidad, o incluso en la sociedad humana, y los Méritos y Defectos sobrenaturales afectan a las habilidades paranormales de los hombres lobo y la forma en la que interactúan con el mundo físico o espiritual.

Se alienta a los Narradores no sólo a restringir o vetar cualquier Mérito o Defecto que no encaje en su crónica o con personajes específicos, sino también a crear los suyos propios que reflejen los elementos únicos de sus partidas. En la descripción de cada Mérito y Defecto individual se presentan algunos ejemplos de sugerencias y restricciones, pero los Narradores pueden permitir cualquier variación o combinación, o vetar aquéllos que no tengan sentido en sus partidas.

Físicos

Ambidiestro (Mérito de 1 punto)

Tienes un alto grado de destreza en la mano mala y puedes realizar tareas con ella sin penalización. Las reglas para las acciones múltiples siguen aplicándose, pero no sufres penalizaciones a la dificultad si usas dos armas o te ves forzado a usar tu mano mala para realizar una tarea.

Articulaciones Hiperlaxas (Mérito de 1 punto)

Posees una sorprendente flexibilidad, lo que hace que todas las tiradas relacionadas con ésta (como retorcerse para librarse de la presa de un oponente) tengan un –2 a la dificultad. Puedes contorsionarte en posiciones extrañas o introducirte en espacios pequeños.

Equilibrio Perfecto (Mérito de 1 punto)

Ya sea debido a un talento natural o a largas horas de entrenamiento, tienes el increíble don de mantener el equilibrio (sobre dos o cuatro patas, dependiendo de tu Forma). Cualquier tirada que realices para intentar una actividad física relacionada con el equilibrio (por ejemplo, Destreza + Atletismo para caminar sobre la cuerda floja, maniobrar sobre hielo, escalar una montaña o trepar a una roca) tiene un –2 a la dificultad.

Forma Mixta (Mérito de 1 o 5 puntos)

Encuentras el arte de la transformación parcial relativamente sencillo, y realizas la tirada requerida de Destreza + Impulso Primario a dificultad 6 en lugar de a dificultad 9 (ver pág. 286). La versión de cinco puntos de este Mérito elimina la necesidad de gastar un punto de Fuerza de Voluntad; puedes lograr una transformación parcial casi a voluntad.

Sentido Agudo (Mérito de 1 punto)

Uno de tus sentidos está excepcionalmente desarrollado (incluso para un Garou). Escoge entre vista, oído, olfato, gusto o tacto. La dificultad para todas las tareas que impliquen usar ese sentido en particular se reduce en dos. Este Mérito puede adquirirse más de una vez para diferentes sentidos, pero sólo una vez por cada uno. La reducción de la dificultad para una tirada concreta se acumula con cualquier otra (debida a Dones, etc.), pero sólo se puede aplicar una reducción por Sentido Agudo en una tirada concreta. Este Mérito no puede adquirirse para ningún sentido del que se carezca o esté impedido debido a un Defecto (esto es: Ciego, Defecto Visual, Sordo, Duro de Oído, Anosmia, etc.).

Tolerancia al Alcohol (Mérito de 1 punto)

Puedes librarte de los efectos de la embriaguez superando una tirada de Resistencia (dificultad 7) para evitar sufrir las penalizaciones de coordinación que normalmente afectarían a un luchador borracho. Este Mérito funciona con todas las bebidas alcohólicas y estupefacientes, incluso si están procesadas (como la cocaína), aunque no contra los venenos o las drogas químicas fabricadas por el hombre (como las metanfetaminas).

Vista de Lobo (Mérito de 1 punto)

En todas tus Formas, ves los colores e intensidades de luz como lo hacen los lobos. Tu visión del color es ligeramente menos nítida que la de los humanos, aunque abarca todo el espectro de colores. Sin embargo, tu visión nocturna supera con creces la humana. También te percatas del movimiento de manera más inmediata. Obtienes un dado adicional en todas las tiradas de Percepción basadas en la vista que impliquen movimiento o se hagan de noche.

Falta de Olor (Mérito de 2 puntos)

O careces por completo de olor o éste es muy suave. Cualquier humano, animal o Garou que trate de rastrearte mediante tu olor tiene un +2 a la dificultad para hacerlo. Puedes encontrar difícil tratar con Garou Lupus o lobos, ya que tienden a desconfiar de tu falta de olor "natural".

Físicamente Impresionante (Mérito de 2 puntos)

Pareces peligroso tanto por tu comportamiento como por tu porte físico y exudas una confianza que impresiona a tus oponentes. Añade un dado a todas las tiradas Sociales que impliquen Intimidación.

Glabro Atractivo (Mérito de 2 puntos)

Tienes una Forma Glabro que puede pasar por humana, aunque sigue siendo mayor que la gente normal. No tienes penalizaciones a los Atributos Sociales en la Forma Glabro.

Mal Sabor (Mérito de 2 puntos)

Dejas un regusto fuerte en el paladar y desagradable para las papilas gustativas, o dicho simple y llanamente, sabes fatal. Cualquiera que te muerda (vampiros, Garou, Fomori, monstruos del Wyrm) siente náuseas de forma inmediata. El atacante debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad o sufrir arcadas de manera incontrolada durante una escena. Sin embargo, hay una pega: es improbable que los Garou Lupus y los lobos te laman, y hasta los mordisquillos afectuosos se ven afectados por tu mal sabor.

Armas Naturales (Mérito de 3 o 4 puntos)

Estás en gran armonía con tu físico lobuno. Tu equilibrio y agudeza física en Forma Lupus es mayor que en Forma Homínido. Resta uno a la dificultad de todas las tiradas de ataque con un arma natural (por ejemplo, un garrazo, mordisco, patada, etc.) cuando estés en Forma Lupus. Sin embargo, añade uno a la dificultad de cualquiera de dichos ataques cuando estés en Forma Homínido. Tus ataques no sufren cambio alguno en el resto de Formas. Este Mérito cuesta 3 puntos para los personajes Lupus o Metis y 4 puntos para los Garou Homínidos.

Corredor de Fondo (Mérito de 3 puntos)

Mediante la práctica o un talento innato, has desarrollado la habilidad de correr muy rápido durante mucho tiempo. Puedes correr al doble de tu velocidad de carrera normal durante una hora por punto de Resistencia que poseas. Este Mérito es muy popular entre los Caminantes Silenciosos. Debes tener al menos cuatro puntos de Resistencia para adquirir este Mérito.

Temerario (Mérito de 3 puntos)

Destacas a la hora de correr riesgos y sobrevivir. Cuando intentas acciones arriesgadas que no sean de combate (como saltar de una azotea a otra a una altura de treinta pisos), puedes añadir tres dados adicionales a tus tiradas. Además, puedes eliminar un único dado de fracaso en dichas tiradas. Por lo general, una acción debe tener al menos una dificultad de 8 y el potencial de infligir al menos tres puntos de daño en caso de fallarla para que se le pueda aplicar esta bonificación.

Corpulento (Mérito de 4 puntos)

Mides casi 2,10 metros (7 pies) de altura y puede que peses hasta 180 kilos (400 libras) en tu Forma Homínido; tus otras Formas también son proporcionalmente grandes. Este Mérito te proporciona un nivel de Salud adicional, que actúa como un nivel de Salud Magullado en lo que respecta a calcular el daño y las penalizaciones por heridas. Por supuesto, tu inmenso tamaño acarrea otros problemas (dificultad para mezclarse con una multitud, encontrar ropa de tu talla, entrar en el asiento de un avión, etc.).

Metamorfo (Mérito de 7 puntos)

Cambiar de Forma es tan fácil para ti como respirar. No necesitas hacer tiradas para cambiar de Forma, ni gastar un punto de Rabia para efectuar un cambio instantáneo. Cambias de Forma como si hubieras obtenido cinco éxitos en la tirada. Si pierdes la consciencia por heridas o por alguna otra razón, puedes tirar Astucia + Impulso Primario a dificultad 8 para escoger qué Forma asumes en lugar de revertir a tu Forma de Raza.

Anosmia (Defecto de 1 punto)

Ya sea de nacimiento o debido a alguna enfermedad o accidente, has perdido completamente el sentido del gusto y del olfato. Fallas de manera automática todas las tiradas que impliquen estos dos sentidos, incluidas las tiradas de Impulso Primario para rastrear o cazar. En Forma Lupus, es incluso más incapacitante, dado que el sentido del olfato es el más agudo de un lobo; este Defecto cancela el –2 a la dificultad de Percepción que un Garou obtiene en dicha Forma. Sin embargo, existe un ligero beneficio: a discreción del Narrador, puedes ser inmune a los efectos debilitantes de las condiciones ambientales, Dones y habilidades sobrenaturales que se basan en olores.

Bajo (Defecto de 1 punto)

Estás bastante por debajo de la estatura media (metro y medio o cuatro pies y medio o menos en Forma Homínido). Tu diminuto tamaño te causa problemas: te resulta difícil ver por encima de obstáculos, alcanzar estantes altos o manipular cosas construidas para individuos normales. Esta falta de estatura se refleja en todas tus Formas. Tu velocidad en carrera se reduce a la mitad, y el Narrador puede decidir si impone penalizaciones adicionales o no según lo considere adecuado en situaciones determinadas, aunque de manera ocasional, este Defecto puede proporcionarte ventajas para esconderte.

Carnivoro Estricto (Defecto de 1 punto)

"Vegetariano" es sólo otra forma de decir "cazador vago". Los vegetales y cereales no te proporcionan ningún beneficio nutricional; sólo puedes subsistir a base de carne (cuanto más cruda, mejor). Tienes auténticos problemas en las zonas donde escasea la carne.

Duro de Oído (Defecto de 1 punto)

Tienes problemas para oír ciertos sonidos o rangos de sonidos, o sufres algún otro problema que afecta a tu audición. Tienes un +2 a la dificultad en todas las tiradas que impliquen oír. No recibes la bonificación normal para las tiradas auditivas de Percepción en Forma Lupus.

Perfume Animal (Defecto de 1 punto)

Exudas el olor de un animal, incluso en Forma Homínido. Siempre que te encuentres en interiores o en medio de una multitud, tus tiradas Sociales tendrán un +2 a la dificultad. En exteriores o en situaciones en las que puedes mantener las distancias con los humanos, tu olor no es perceptible. Los lobos (y los Garou nacidos Lupus) no le dan importancia a este Defecto.

Sin Forma Mixta (Defecto de 1 punto)

Careces de la habilidad para mezclar Formas; no puedes cambiar tu laringe en Lupus para ser capaz de hablar como un humano o hacer que le crezca un hocico de lobo a tu Forma Glabro. Sólo puedes cambiar a Formas completas.

Visión Monocromática (Defecto de 1 punto)

No puedes distinguir colores, sino que ves el mundo en una escala de blancos, negros y grises. Esto no es un daltonismo auténtico, que suele referirse a la incapacidad de distinguir entre ciertos colores (como verde y rojo). El color no significa nada para ti, aunque puedes diferenciar intensidades en el matiz (gris oscuro, gris claro, gris mate, etc.). Este Defecto se da con mayor frecuencia entre los Garou Lupus.

Tuerto (Defecto de 2 puntos)

Careces de percepción de la profundidad y tienes una visión limitada debido al hecho de que sólo tienes un ojo. Tu lado ciego carece de visión periférica. La dificultad de todas las tiradas de Percepción que involucren la vista se incrementa en dos y, cuando está implicada la percepción de la profundidad (como durante un combate a distancia), la dificultad se incrementa en otro +1 adicional.

Cojo (Defecto de 3 puntos)

Ya sea de nacimiento, por un accidente o una importante Cicatriz de Batalla, tus piernas están dañadas, lo cual te impide correr o caminar con facilidad. Tienes una cojera pronunciada y puedes necesitar la ayuda de un bastón. Tu velocidad de paseo es un cuarto de la de un humano normal y te resulta imposible correr. Los personajes Metis pueden adquirir este Defecto (sin obtener ningún punto gratuito) como su deformidad Metis.

Defecto Visual (Defecto de 3 puntos)

Sufres un defecto visual incorregible. La dificultad de todas las tiradas de dados relacionadas con la vista se incrementa en dos. Tu Forma Lupus no recibe la bonificación estándar a la Percepción para las tiradas visuales, aunque las bonificaciones a otros sentidos no se ven afectadas. A diferencia de la miopía o la hipermetropía, este defecto no puede corregirse.

Deformidad (Defecto de 3 puntos)

Tienes un miembro deforme, la columna vertebral retorcida o alguna otra deformidad que interfiere con tus habilidades físicas y tu interacción con los demás. Una joroba, por ejemplo, reduciría la Destreza del personaje en dos puntos e incrementaría la dificultad de todas las tiradas de dados relacionadas con habilidades sociales en uno. Un brazo atrofiado podría reducir la Destreza en 2 para todas tus tiradas de pericia manual, reducir tu velocidad de carrera en cualquier Forma de cuatro patas e incrementar la dificultad de tus habilidades sociales en uno. Deberías acordar la naturaleza de tu deformidad con el Narrador, así como las penalizaciones exactas que causa. Los personajes Metis pueden adquirir este Defecto (sin obtener ningún punto gratuito) como su deformidad Metis.

Doble Peligro (Defecto de 3 puntos)

Gaia te ha marcado con fuerza. Naciste no con una, sino con dos significativas deformidades Metis. Pueden estar relacionadas, pero deben ser dos deformidades claramente diferenciadas: un par de cuernos o dos filas de dientes de tiburón serían una sola deformidad, pero cuernos y pezuñas o una fila de dientes de tiburón y un par de agallas si serían aceptables. El Narrador es quien tiene la última palabra a la hora de decidir si las deformidades son lo bastante significativas como para ser válidas. Este Defecto sólo puede ser adquirido por Garou Metis.

Manco (Defecto de 3 puntos)

Naciste con un solo brazo o lo perdiste debido a alguna clase de lesión. No sufres penalización por utilizar la mano mala dado que te has adaptado a emplear la mano que te queda para la mayoría de actividades. No obstante, cuando necesites usar las dos manos, pierdes dos dados de tu reserva. Tu velocidad de carrera en Formas Hispo y Lupus es la mitad de la normal. Los personajes Metis pueden adquirir este Defecto (sin obtener ningún punto gratuito) como su deformación innata.

Monstruoso (Defecto de 3 puntos)

Tu apariencia física resulta realmente espantosa para tus compañeros Garou. Todas tus Formas poseen alguna cualidad grotesca; como Homínido apenas pareces humano, mientras que tus otras Formas tienen alguna desfiguración significativa. Deberías definir tu aspecto antes de empezar a jugar. Tu puntuación de Apariencia es cero y no puede incrementarse con puntos de Experiencia excepto bajo circunstancias extraordinarias. Los personajes Metis pueden adquirir este Defecto (sin obtener ningún punto gratuito) como su deformación congénita.

Mudo (Defecto de 4 puntos)

No puedes hablar de ninguna manera, ni siquiera comunicarte por medio de la Lengua Garou o lenguaje lupino (ya que ambos dependen tanto de vocalizaciones como de movimientos corporales para comunicarse), o del Don Lenguaje Espiritual. Como jugador, puedes comunicarte con el Narrador y describirle tus acciones, pero tu personaje no puede hablar con los demás a menos que todos los involucrados posean una lengua de signos comúnmente entendida (mediante el Mérito Idioma). Si no, tu personaje debe comunicarse escribiendo o mediante lenguaje corporal. Los personajes Metis pueden adquirir este Defecto (sin obtener ningún punto gratuito) como su deformidad de nacimiento.

Sordo (Defecto de 4 puntos)

Naciste totalmente sordo o perdiste por completo la audición. Puedes sentir la vibración de ruidos lo bastante fuertes, pero no oyes nada. La dificultad de cualquier tirada de Percepción relacionada con el sonido se incrementa en tres. Los personajes Metis pueden adquirir este Defecto (sin obtener ningún punto gratuito) como su deformidad congénita.

Ciego (Defecto de 6 puntos)

No puedes ver. Fallas automáticamente cualquier tirada basada únicamente en la vista. Además, la dificultad de todas las tiradas basadas en Destreza se incrementa en dos. Todas las tiradas para caminar de lado se realizan con un +1 a la dificultad, ya que no puedes usar el método habitual de visualizar el otro mundo. Este Defecto puede ser adquirido por los personajes Metis como su deformidad (sin obtener ningún punto gratuito).

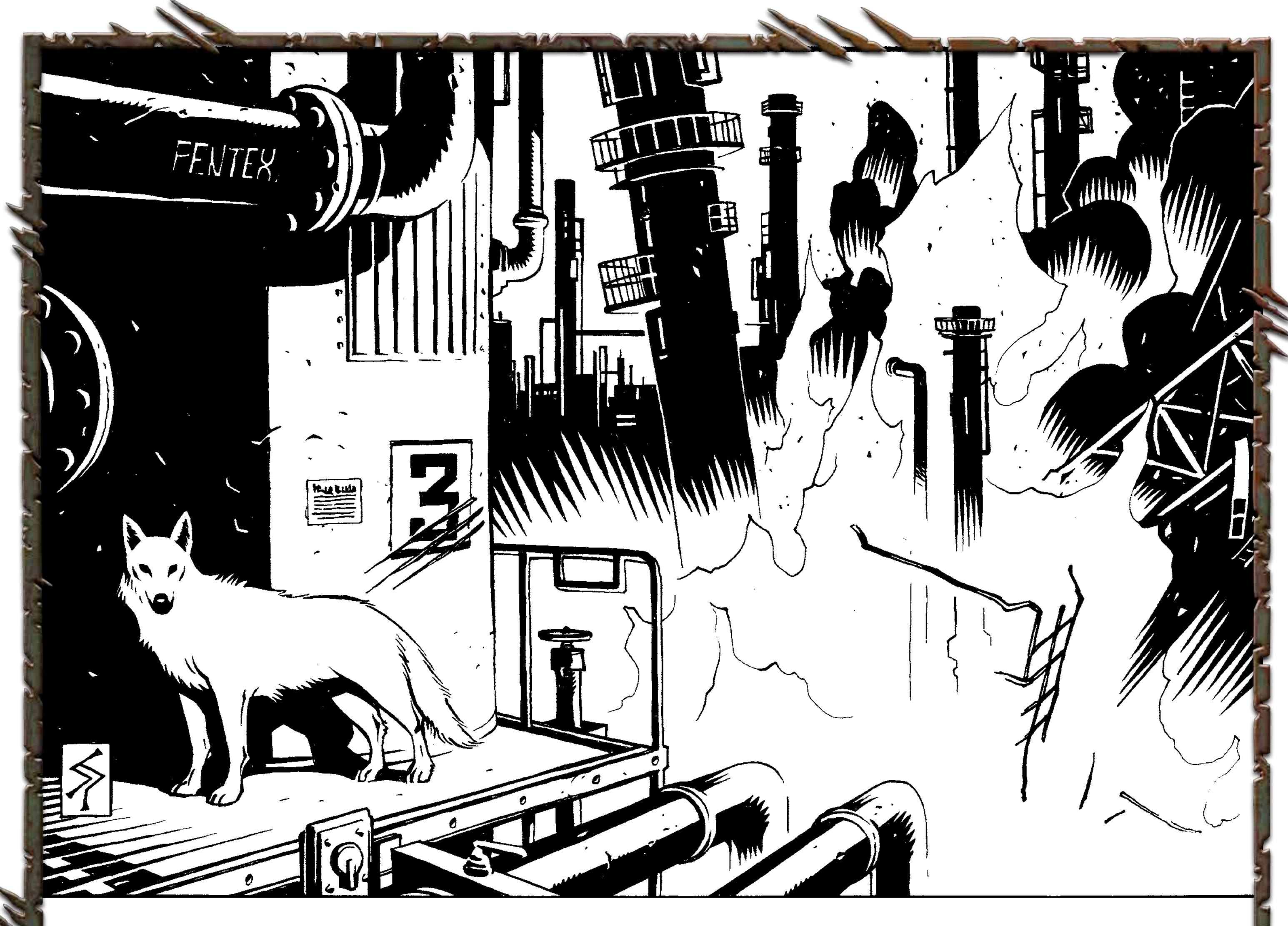
Mentales

Aptitud Informática (Mérito de 1 punto)

Tienes talento y experiencia usando equipos informáticos. Realizas todas las tiradas que involucren computadoras (*hardware*, *software* u operaciones) con un –2 a la dificultad.

Aptitud Mecánica (Mérito de 1 punto)

Posees un talento natural empleando toda clase de artilugios mecánicos (ten en cuenta que esta aptitud no



es extensible a los aparatos electrónicos como computadoras o cualquier cosa que no funcione principalmente con partes móviles). La dificultad de todas las tiradas para comprender, reparar u operar cualquier clase de aparato mecánico se reduce en 2. Sin embargo, este Mérito no ayuda a conducir ninguna clase de vehículo; una vez sentado al volante, estás solo.

Calculador Relámpago (Mérito de 1 punto)

Demuestras una afinidad natural con los números y los cálculos mentales, lo cual te proporciona una habilidad innata para trabajar en finanzas, realizar estimaciones, calcular probabilidades y variables complejas de ecuaciones, y cosas similares. Todas las tiradas donde el cálculo mental entre en juego tendrán un –2 a la dificultad. Otro posible uso para este Mérito es calcular las posibilidades de éxito o fracaso de una labor concreta, asumiendo que tengas suficientes datos para realizar dichos cálculos. En las situaciones adecuadas, puedes preguntar al Narrador la dificultad de una tarea que estás a punto de llevar a cabo antes de intentarlo.

Concentración (Mérito de 1 punto)

Tienes la habilidad de centrar tu mente y acallar cualquier distracción o molestia. Los personajes con este Mérito no se ven afectados por ninguna penalización circunstancial que de otra forma podría afectar a sus reservas de dados o a la dificultad de sus tiradas (por ejemplo, disparos cercanos, aromas abrumadores o estar colgado boca abajo).

Conductor Experto (Mérito de 1 punto)

Conduces como si hubieses nacido al volante. La dificultad de todas las tiradas de Conducir se reduce en dos.

Idioma (Mérito de 1 punto)

Conoces otro idioma además de tu lengua nativa. Puedes adquirir este Mérito múltiples veces, una vez por cada lengua distinta. Lenguaje Espiritual es un Don y no puede aprenderse por medio de este Mérito. Los Garou no necesitan poseer este Mérito para adquirir la Lengua Garou o la comunicación lupina; ambos se consideran inherentes a ellos junto con su lengua humana nativa.

Sentido Común (Mérito de 1 punto)

Cuentas con una gran dosis de genuino sentido común (el cual no suele ser tan común entre los humanos o los Garou). Cada vez que estés a punto de hacer algo contrario al sentido común, el Narrador puede intervenir y avisarte de que vas a hacer algo que tu personaje consideraría una insensatez. Este Mérito es especialmente recomendable para los jugadores novatos que aún tienen que pillarle el tranquillo al mundo de **Hombre Lobo** y sus peligros.

Sentido del Tiempo (Mérito de 1 punto)

Tienes un sentido innato del tiempo y eres capaz de estimar su paso con precisión sin usar un reloj ni ningún otro aparato mecánico, incluso tras largos períodos de inconsciencia. Esto te permite saber (entre otras cosas) en qué fase está la Luna.

Berserker (Mérito de 2 puntos)

Ejerces un tremendo control sobre tu furia interior y puedes usar tu Rabia como pocos Garou. Puedes entrar en Frenesí Berserker a voluntad ignorando las penalizaciones por heridas. Aun así sufrirás las consecuencias de cualquier acción que lleves a cabo en medio del Frenesí. Cuando las circunstancias puedan hacerte entrar en Frenesí, haces una tirada estándar para ver si entras en él o no.

Código de Honor (Mérito de 2 puntos)

Te adhieres a un estricto código moral personal. Debes acordar los detalles del mismo con el Narrador antes de la partida y el personaje debe seguirlos de forma estricta. Los personajes con este Mérito suman dos dados adicionales a todas las tiradas de Fuerza de Voluntad cuando actúen de acuerdo a su código (por ejemplo, defendiendo a los necesitados) o cuando traten de evitar violarlo. Puedes escoger algo ya establecido (la Letanía es un código de honor común entre los Garou) o crear tu propia lista de síes y noes morales y éticos con la aprobación de tu Narrador.

Fuerza Interior (Mérito de 2 puntos)

Tienes el aguante de un auténtico superviviente. Durante una crisis, tu enorme determinación te permite salir adelante. Reduce en dos la dificultad de las tiradas de Fuerza de Voluntad si luchas contra adversidades insuperables.

Lingüista Natural (Mérito de 2 puntos)

Tienes soltura para los idiomas. Añade tres dados a cualquier reserva de dados que involucre un idioma hablado o escrito y cada vez que adquieras el Mérito Idioma, te proporcionará dos lenguas en lugar de una.

Memoria Eidética (Mérito de 2 puntos)

Recuerdas con perfecto detalle todo cuanto ves y oyes. Con una mínima concentración, puedes memorizar documentos, fotografías, conversaciones, etc., así como complicados rastros, olores complejos o aullidos detallados. Bajo condiciones de estrés que incluyan numerosas distracciones, debes realizar una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 6) para concentrarte lo suficiente como para absorber lo que tus sentidos detectan.

Sueño Escaso (Mérito de 2 puntos)

Ya sea debido a una fuerte constitución, a una naturaleza frenética o incluso a un atisbo de magia ancestral en tu sangre, requieres significativamente menos horas de sueño que el Garou medio. Aunque aún debes descansar tras un esfuerzo excesivo, rara vez necesitas dormir. Una hora por noche es suficiente, e incluso una hora cada tres días no te provocará más que una ligera cara de sueño. No eres inmune a los efectos sobrenaturales que causan sueño y sigues necesitando descansar (sin combatir ni realizar esfuerzos que requieran tiradas) tras usar rituales o Dones agotadores. No siempre estás animado y lleno de entusiasmo, pero no sufres penalizaciones o efectos adversos por permanecer despierto durante extensos períodos de tiempo.

Corazón Calmado (Mérito de 3 puntos)

Permaneces tranquilo y sereno incluso en las circunstancias más complicadas. Realizas las tiradas de Rabia con un +2 a la dificultad, lo cual reduce las posibilidades de entrar en Frenesí.

Polifacético (Mérito de 3 puntos)

Sabes un poco de muchas cosas. Si haces una tirada de una Técnica que no posees, no sufres la habitual penalización a la dificultad de la tirada. Puedes intentar hacer una tirada de un Conocimiento que no posees, aunque la dificultad de la misma aumenta en 2. Sólo los personajes Homínidos o Metis pueden adquirir este Mérito.

Voluntad de Hierro (Mérito de 3 puntos)

Posees una tremenda habilidad para resistir los intentos externos de controlar tu mente. Recibes tres dados adicionales para resistir los intentos de manipular tu mente y puedes gastar un punto de Fuerza de Voluntad para liberarte del control mental directo de un vampiro. Este Mérito sólo funciona contra el control mental directo, no contra manipulación emocional; por ejemplo, los Dones que inducen al Frenesí aún tienen las posibilidades normales de tener éxito.

Indomable (Mérito de 5 puntos)

Eres un alma salvaje que nunca se ha doblegado, inmune a la Dominación vampírica (pero no a las manipulaciones emocionales por medio de Presencia) y los siguientes Dones no tendrán efecto sobre ti: Dar la Vuelta, Obediencia y Maestría.

Seguro de si Mismo (Mérito de 5 puntos)

Estás tan seguro de tus propias habilidades que cuando gastas Fuerza de Voluntad para obtener un éxito automático en una tarea, tienes una posibilidad de obtener el beneficio de esa inversión sin necesidad de gastarla. Cuando gastas Fuerza de Voluntad para obtener un éxito automático, no lo pierdes a menos que ese éxito sea el único obtenido en la tirada. Este Mérito sólo puede usarse en situaciones que supongan un desafío, es decir, cuando la dificultad de tu tirada sea seis o más. Puedes gastar Fuerza de Voluntad para conseguir un éxito automático en cualquier otro momento, pero si la dificultad es de cinco o menos, la Fuerza de Voluntad se gastará sin importar lo que obtengas en la tirada.

Compasivo (Defecto de 1 punto)

Ya sea debido a una gran cantidad de empatía y compasión, o simplemente a no tener estómago para ello, eres incapaz de ver sufrir a los demás. Debes evitar o abandonar cualquier situación que implique que alguien sufra daño físico o emocional a menos que superes una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8).

Compulsión (Defecto de 1 punto)

Te sientes impelido a realizar ciertas acciones en determinados momentos o bajo circunstancias específicas. Esta peculiaridad psicológica a veces adopta una forma muy ritualizada (lavarse las manos o lamerse constantemente) o se manifiesta en situaciones que la provocan (apostar, hablar o robar de manera compulsiva). Este Defecto no sólo te causa problemas a ti, sino también a tus compañeros de manada. Puedes gastar un punto de Fuerza de Voluntad para evitar temporalmente tu Compulsión. Pregunta a tu Narrador cuánto tiempo puedes resistirla antes de tener que gastar otro punto.

Exceso de Confianza (Defecto de 1 punto)

Puedes hacer cualquier cosa (o eso crees). Ningún desafío te parece demasiado grande como para que te enfrentes a él, sin importar si tienes o no la habilidad para hacerlo. Nunca evitas intentar algo porque te veas superado en número o fuerza. Si fallas, encontrarás algo o alguien a quien culpar; por supuesto, no puede ser culpa tuya.

Impaciente (Defecto de 1 punto)

No tienes paciencia para sentarte y esperar. *Ahora* es el momento de la acción. Haz una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) cada vez que trates de esperar en lugar de actuar de forma inmediata. Un fallo significa que te lanzarás a hacer lo que debe hacerse, tú solo si es necesario.

Impedimento del Habla (Defecto de 1 punto)

Tartamudeas, ceceas o padeces algún otro impedimento del habla que interfiere con la comunicación verbal. Este impedimento afecta no sólo a tu voz humana sino que también se traslada a tu lengua Garou, arruinando tus aullidos y gruñidos, haciendo que sean difíciles de entender. La dificultad de todas las tiradas que involucren comunicación verbal se incrementan en dos. Este Defecto debe interpretarse siempre que sea posible.

Intolerancia (Defecto de 1 punto)

Sientes una aversión irracional por algo en concreto: un animal, cierta clase de persona, situación u objeto. Sufres un +2 a la dificultad en todas las tiradas que impliquen al objeto de tu intolerancia. El Narrador decide en última instancia hacia qué cosas puedes sentir Intolerancia; algunas aversiones pueden ser demasiado triviales para considerarlas (como, por ejemplo, a los donuts o a los portaminas) mientras que tener aversión "al Wyrm" es una actitud común para los Garou y que difícilmente cuenta como Defecto.

Pesadillas (Defecto de 1 punto)

Experimentas horrendas pesadillas cada vez que duermes y su recuerdo te persigue durante las horas de vigilia. Al despertar, debes tener éxito en una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) o perderás un dado en todas las acciones realizadas durante ese día.

Tímido (Defecto de 1 punto)

Te desagrada ser el centro de atención y te sientes incómodo entre la multitud. La dificultad de todas las tiradas que impliquen la interacción social con extraños se incrementa en dos. Si eres el centro de atención en alguna situación, incluso entre aquéllos a quienes conoces, la dificultad se incrementa en tres.

Amnesia (Defecto de 2 puntos)

No guardas recuerdos de tu vida con anterioridad a tu Primer Cambio. No sabes si aún tienes familia o si hay alguien que te sigue la pista, y mucho menos dónde naciste o algo sobre tu educación (aunque recuerdas lo que aprendiste). Sin embargo, tu pasado puede alcanzarte y revelar muchas cosas sorprendentes sobre tu vida anterior. Puedes adquirir hasta cinco puntos más en Defectos que permanecen desconocidos para ti. Tu Narrador los escogerá y los pondrá en juego (sorprendiéndote) durante el transcurso de la crónica.

Curiosidad (Defecto de 2 puntos)

Los misterios de cualquier tipo te resultan irresistibles. Ya sea un cajón cerrado, una conversación en susurros o una luz misteriosa tras los árboles, siempre tienes que saber qué está pasando. Cada vez que te encuentres con lo desconocido deberás superar una tirada de Astucia o si no tendrás que ir a investigar. La dificultad varía dependiendo de las circunstancias: desde cinco para cosas sencillas ("¿Qué hay en el trastero?") hasta nueve para situaciones más serias ("Me pregunto qué estarán planeando esos Fomori. Será mejor que trate de oírles. ¿Qué podría salir mal?").

Fobia (Defecto de 2 o 3 puntos)

Sientes un miedo sobrecogedor a algo. Arañas, serpientes, multitudes y alturas son ejemplo de fobias comunes. Si tienes una Fobia leve (2 puntos), debes hacer una tirada de Fuerza de Voluntad cada vez que te encuentres con el objeto de tu miedo. La dificultad de la tirada la determina el Narrador en función de las circunstancias del encuentro. Debes conseguir al menos tres éxitos para poder aproximarte al objeto de tu miedo o lidiar con la situación que temes. Si fallas la tirada, debes huir. La versión de tres puntos de este Defecto requiere que realices una tirada de Frenesí para evitar un Frenesí del Zorro. El Narrador debe aprobar la Fobia que escojas.

Mentalidad de Manada (Defecto de 2 puntos)

Te sientes perdido sin tu manada. Su presencia no sólo te sirve de apoyo, también te ayuda a definirte. Cuando estás con uno de los miembros de tu manada, tienes –1 a la

dificultad en todas las tiradas que impliquen actividades o estrategias de grupo; cuando no, tu dificultad se incrementa en 2 para acometer cualquier tarea. A veces tienes problemas para tomar decisiones sin la ayuda de tu manada, incluso si eres su líder. En situaciones de estrés, puedes necesitar una tirada de Fuerza de Voluntad para actuar por cuenta propia.

Temperamental (Defecto de 2 puntos)

Estás más cerca del Wyrm que la mayoría de los Garou; tu Rabia arde más fuerte dentro de ti que de otros. La dificultad de tus tiradas de Rabia disminuye en dos y caes con más facilidad en el "Yugo del Wyrm". Ten cuidado al escoger este Defecto, puede provocaros muchos problemas a ti y a tu manada.

Territorial (Defecto de 2 puntos)

Tienes la naturaleza territorial de un lobo. Te desagrada abandonar tu territorio o que gente que no conozcas invada tu espacio. Antes de que comience la partida, define tu territorio junto a tu Narrador. Debes efectuar una tirada para evitar el Frenesí siempre que algún extraño se adentre en él sin tu permiso y te muestras reticente a abandonarlo salvo en circunstancias desesperadas.

Vengativo (Defecto de 2 puntos)

Tienes un marcador que igualar; quizás los Danzantes de la Espiral Negra mataron a tu familia o un Primer Equipo de Pentex destruyó a tu manada original. Vengarte del individuo o grupo responsable es tu prioridad absoluta en cualquier situación donde los encuentres o en la que tengas la oportunidad de acercarte a tu objetivo. Puedes resistir temporalmente tu necesidad de venganza gastando un punto de Fuerza de Voluntad.

Distraído (Defecto de 3 puntos)

Olvidas cosas, elementos importantes como nombres, números de teléfono y qué ruta lleva hasta tu Túmulo. Sueles olvidar las tareas que se te han asignado, qué día o en qué momento tienen lugar ciertos eventos o incluso la última vez que comiste. Aunque no olvidas Técnicas, Talentos o Conocimientos, para poder recordar detalles específicos más significativos que tu propio nombre necesitas hacer una tirada de Inteligencia (cuya dificultad determina el Narrador).

Objetivo Dominante (Defecto de 3 puntos)

Te impulsa una meta personal que a veces te compele de formas inesperadas. La meta es siempre inalcanzable: reformar a los Danzantes de la Espiral Negra, devolver el equilibrio a la Tríada o enmendar los crímenes de tus ancestros durante la Guerra de la Rabia. Pero, aunque muchos Garou empatizan con tus objetivos, pocos están tan consumidos por la singular naturaleza de tu meta. Debes trabajar en pos de tu objetivo a lo largo de la crónica (aunque puedes evitarlo durante cortos períodos gastando Fuerza de Voluntad) y el hecho de tener una única idea en la cabeza te causa continuamente problemas con aquéllos que no comparten la intensidad de tu visión. Escoge tu meta con cuidado ya que será el centro de todo lo que haga tu personaje.

Odio (Defecto de 3 puntos)

Ciertos tipos de gente o situaciones despiertan en ti un odio incontrolable e irracional, provocando que hagas una tirada de Frenesí cada vez que te enfrentas al objeto u objetos de tu odio. Es más, buscas de forma activa oportunidades en las que causar la destrucción de tu objetivo. Deberías elegir a tu némesis con cuidado, ya que el Defecto puede afectar a tu relación con tu manada o clan y puede interponerse en tus deberes como Garou. El Odio al Wyrm se da por hecho y no cuenta como objetivo aceptable para este Defecto.

Timorato (Defecto de 3 puntos)

Opones poca resistencia ante los intentos de dominación o intimidación. Los Dones centrados en la dominación, como Sostener la Mirada, Dar la Vuelta, etc., tienen éxito automáticamente cuando se usan contra ti. La dificultad para resistir Talentos Sociales como Intimidación o Liderazgo, así como los hechizos o la magia que alteren la mente, se incrementa en dos. Tu Fuerza de Voluntad nunca puede sobrepasar los 4 puntos.

Trastornado (Defecto de 3 puntos)

Sufres una forma de locura permanente, ya sea debido a un defecto congénito o a algún trauma del pasado. Escoge un Trastorno de los presentados en la pág. 485. La Fuerza de Voluntad puede ayudarte a sobreponerte a tu locura de manera temporal, pero ésta siempre vuelve.

Déficit de Habilidad (Defecto de 5 puntos)

Ya sea debido a una educación pobre, la ausencia de oportunidades o simple pereza, no has desarrollado todo tu potencial. Tienes cinco puntos menos para distribuir en una de tus categorías de Habilidades: Talentos, Técnicas o Conocimientos. Por ello, lo máximo que podrías tener inicialmente en esa categoría sería ocho puntos y lo mínimo, cero. Por supuesto, sigues pudiendo gastar puntos gratuitos para adquirir Habilidades en la categoría afectada. Sin embargo, no puedes adquirir tres o más puntos en ninguna Habilidad de esa categoría al comienzo del juego. Este Defecto es particularmente apropiado para los personajes Lupus que aún tienen mucho que aprender de su vida como Garou.

Flash-backs (Defecto de 6 puntos)

Lograste sobrevivir a tu Primer Cambio, pero no saliste totalmente indemne. La cosa más insignificante puede empujarte a un humor o estado mental distintos, por lo que tu comportamiento es extremadamente impredecible. Debido a tu precario estado emocional, tu Fuerza de Voluntad fluctúa. Al comienzo de cada historia, haz una tirada de Fuerza de Voluntad (no puedes gastarla para tener un éxito automático). Si tienes éxito, puedes participar en la historia de forma normal. Por contra, si fallas, tu puntuación de Fuerza de Voluntad se considera de 1 durante esa sesión y sólo tienes un único punto de Fuerza de Voluntad para gastar. Puedes repetir la tirada al comienzo de la siguiente sesión para ver si tu Fuerza de Voluntad para esa sesión funciona de forma normal.

Sociales

Amistad con un Campo (Mérito de 1 punto)

Te has ganado la atención y el favor de un campo tribal concreto (ver pág. 491). Quizás les has hecho un favor o están tratando de reclutarte. Sea lo que sea, todas las tiradas Sociales cuando interactúas con ese campo se realizan a –1 de dificultad. No puedes ser miembro del mismo cuando adquieras este Mérito por primera vez, aunque puedes ser reclutado por él durante la partida a discreción del Narrador. Puedes adquirir este Mérito múltiples veces para diferentes campos y puedes comprarlo para campos tribales de otras Tribus, siempre con aprobación del Narrador.

Apoyo Familiar (Mérito de 1 punto)

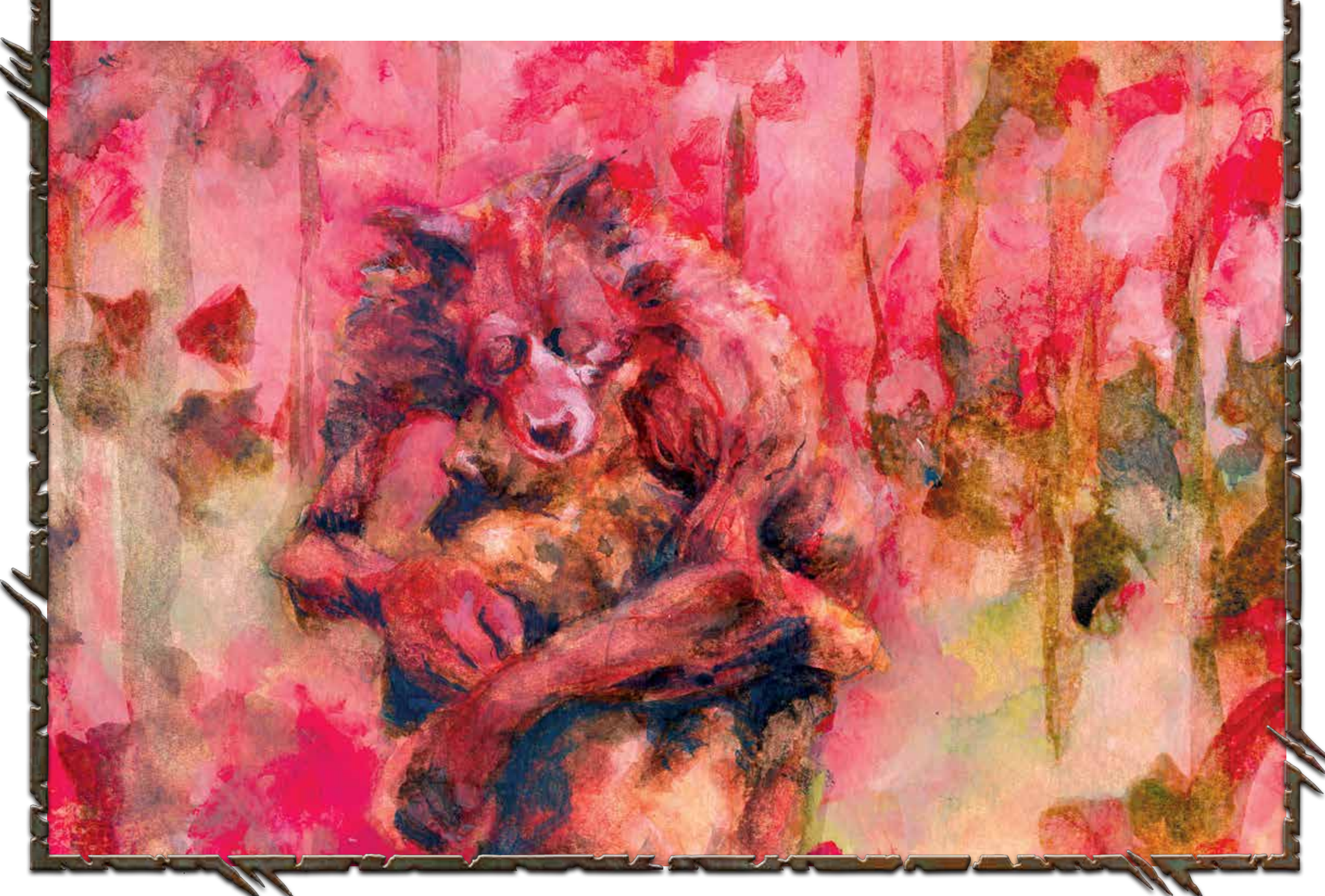
Tu familia sabe lo que eres y acepta tu nueva vida de todo corazón. Quizás tus padres son Parentela y estaban preparados ante la posibilidad de que fueses un Garou. No obstante, no es necesario que sean Parientes (de la clase adquirida mediante el Trasfondo Parentela); pueden no comprender en qué te has convertido, pero aun así creen que eres "especial" o "con talento". Aunque no puedes asumir que vayan a arriesgarse por ti o tu manada, puedes confiar en que te ofrezcan su apoyo moral y comprensión (y también un lugar en el que pasar ocasionalmente la noche).

Favor (Mérito de 1 a 3 puntos)

Te has ganado el favor de alguien más poderoso que tú por algo que hiciste en el pasado. Determina con tu Narrador exactamente quién te debe dicho favor (quizás el Anciano de tu clan, un miembro influyente de tu Tribu o incluso una poderosa manada de Garou). Un Mérito de 1 punto indica que proporcionaste un servicio menor; uno de 2 significa que has hecho algo significativo por ellos; un Mérito de 3 implica que probablemente salvaste su vida (o la vida de alguien importante para ellos). Puedes pedir (y esperar recibir) un favor del mismo nivel a cambio. Sólo puedes invocar este favor una vez; después, tu servicio previo ya no tendrá ninguna influencia. Sin embargo, mientras se mantiene, otros Garou pueden saber que alguien importante está en deuda contigo y reaccionar de acuerdo a ello.

Lastimero (Mérito de 1 punto)

Algo en ti hace que los demás te miren como si merecieses su lástima. Quizás te vean como si aún fueras un Cachorro a pesar de tu edad o experiencia. Ganas un dado en las tiradas Sociales cuando resaltes a propósito tu naturaleza lastimera. Engatusar a alguien para que te ayude sería apropiado; intimidarlo para que te obedezca, no. El Narrador es quien tiene la última palabra acerca de cuándo puede utilizarse el beneficio de este Mérito.



Herencia Notable (Mérito de 2 puntos)

Tu linaje es muy conocido, ya sea en la sociedad Garou o en el mundo humano. Debes escoger (con la aprobación de tu Narrador) con qué mundo se relaciona tu herencia y detallar tu linaje familiar de acuerdo a ello. Tienes un –1 a la dificultad en todas las tiradas Sociales con la sociedad adecuada (Garou y Parentela que están al tanto de la sociedad de los hombres lobo o al tratar con humanos que son conscientes de tu herencia). Se espera que vivas a la altura de la reputación de tu linaje. Si no lo haces, puedes descubrir que el Mérito disminuye con el tiempo conforme las historias de tus fracasos comienzan a sobrepasar la alta estima que recibe tu familia. Este Mérito no puede ser adquirido por los Roehuesos.

Inspirador (Mérito de 2 puntos)

Imbuyes a quienes te rodean de la necesidad de esforzarse más. Ya sea hablando, escribiendo o sirviendo de ejemplo, das a cualquiera que colabore contigo una razón para continuar y la esperanza de triunfar. Tienes un –2 a la dificultad en las tiradas Sociales y das a cualquier esfuerzo de grupo un +1 a su reserva total de dados.

Líder Natural (Mérito de 2 puntos)

Naciste con un porte lleno de fuerza ante el que los demás defieren de forma natural. Recibes dos dados adicionales cuando realizas tiradas de Liderazgo. Debes tener Carisma 3 o más para adquirir este Mérito.

Magnetismo Animal (Mérito de 2 puntos)

Los demás miembros de tu Raza (humanos si eres Homínido, lobos si eres Lupus; los Metis deberían escoger humanos o lobos, no Garou) te encuentran especialmente atractivo. Realizas las tiradas para atraer, persuadir, engatusar o seducir a estos individuos con un –2 a la dificultad. Este efecto no se aplica a acciones amenazantes o intimidatorias.

Reputación (Mérito de 2 puntos)

Tu reputación entre los Garou de tu clan hace mucho a tu favor. Puedes haberte ganado este buen nombre de manera independiente o mediante las acciones de tu manada. Cuando tratas con los Garou de tu clan, obtienes tres dados adicionales para tus reservas de dados Sociales. La Reputación no debería confundirse con el Renombre; puedes tener un buen "nombre" en tu clan al tiempo que posees relativamente poco Renombre. No puedes adquirir el Defecto Notoriedad.

Compañero Sobrenatural (Mérito de 3 puntos)

Tienes un amigo o aliado que resulta ser un vampiro, mago, wraith, changeling o alguna otra criatura sobrenatural que no sea un hombre lobo. Aunque puedes recurrir a él en tiempos de necesidad, él también puede recurrir a ti (después de todo, sois amigos). Sin embargo, esta relación no tiene la aprobación de tu gente o la suya y probablemente os enfrentaréis a un escándalo (o algo peor) si se descubre. Los lugares de encuentro y los métodos de comunicación son siempre peligrosos. El Narrador crea y controla a tu compañero, pero no te revela todos sus Poderes (o motivaciones secretas).

Mensajero Célebre (Mérito de 3 puntos)

Leyendas y Ancianos han empleado tus servicios para entregar sus importantes mensajes. Puedes incluso haber sido llamado a portar mensajes de paz (o guerra) entre la Nación y fuerzas externas. Debido a tu reputación como mensajero de confianza puedes atravesar otros territorios Garou sin que tu presencia cause ofensa y puedes ser admitido en cualquier clan (u otros lugares donde tu reputación sea respetada, como las cortes espirituales de los bastiones Fera) sin discusión alguna, siempre que portes un mensaje para alguien que resida allí. Sin embargo, se espera que te comportes de acuerdo a tu reputación; si emprendes acciones ofensivas, actúas de manera indiscreta o hablas con rudeza mientras estás de servicio, eso puede afectar a cómo te tratarán (y puede provocar que el Narrador considere que pierdas este Mérito).

Confabulador (Defecto de 1 punto)

No hay honor entre ladrones, ni confianza entre mentirosos. Eres conocido por ser alguien en cuya palabra no se puede confiar. Lo merezcas o no, tienes reputación de mentiroso y traicionero, y pierdes un dado en todas las tiradas Sociales que impliquen cualquier clase de confianza, verdad o creer en tu palabra.

Educación Errónea (Defecto de 1 punto)

Los Garou que te encontraron tras tu Primer Cambio y supervisaron tu Rito de Iniciación y tu entrada en la sociedad Garou te enseñaron todo lo que sabían… y todo estaba mal. Si lo hicieron por ignorancia o por maldad es decisión del Narrador. Tus asunciones erróneas y tus creencias sesgadas te provocarán muchos problemas hasta que alguien te corrija. Con el tiempo, puedes superar los inconvenientes causados por este Defecto (y ser capaz de pagar el coste en puntos de Experiencia para eliminarlo), pero, mientras tanto, debería proporcionarte oportunidades de interpretación bastantes buenas.

Enemigo (Defecto de 1 a 5 puntos)

Te has granjeado la enemistad de uno o más individuos que no sólo saben qué eres, sino que también tienen poder propio. La versión de 1 punto de este Defecto puede significar que tu enemigo es otro Garou de tu mismo Rango que siente una fuerte aversión hacia ti o que te culpa de algún error del pasado. La versión de 3 puntos puede representar a una manada de Danzantes de la Espiral Negra que posee un rencor particular contra ti o un pequeño grupo de sobrenaturales y potentes cazadores de hombres lobo que han hecho de ti su objetivo específico. Un Enemigo de 5 puntos puede implicar que has enfurecido a una de las Leyendas de la sociedad Garou o a un poderoso vampiro Antiguo.

Enemistad con un Campo (Defecto de 1 punto)

Has llamado la atención y te has ganado la antipatía de un campo tribal concreto. Quizás seas un antiguo miembro del mismo o hayas rechazado unirte a él y se sientan desairados. Pueden considerar que has hecho algo mal o el campo al que perteneces es ideológicamente contrario a lo que ellos defienden. Sea por la razón que sea, todas las tiradas Sociales cuando interactúas con ese campo se realizan con un +1 a la dificultad. No puedes ser miembro del mismo cuando adquieres este Defecto, aunque, a discreción del Narrador, puedes llegar a ser reclutado (o re-reclutado) por él durante la partida. Es posible adquirir este Defecto múltiples veces para distintos campos. Se alienta a los Narradores a incorporar personajes del Narrador del campo apropiado en sus tramas de forma que este Defecto tenga sentido.

Ingenuo (Defecto de 1 punto)

Eres irremediablemente ingenuo acerca de la realidad y ves todo a través de "gafas de cristal rosa". Puede que hayas crecido entre riquezas y privilegios o que hayas sobrevivido a abusos y traumas que has reprimido. Te resistes a suponer maldad o juego sucio por parte de los demás, lo cual puede ser un serio problema. La dificultad de cualquier tirada para detectar las malas intenciones de otra persona, desde el Don Sentir al Wyrm a las tiradas de Empatía, aumenta en 2.

Secreto Oscuro (Defecto de 1 punto)

Posees un pasado oculto que, si fuese revelado, te causaría gran vergüenza en el mejor de los casos y te convertiría en un paria o incluso en alguien perseguido por la sociedad Garou en el peor. Quizás tuviste un amante Danzante de la Espiral Negra. Puede que fueras el responsable del asesinato de tu anterior manada o de la misteriosa muerte de un líder de un clan. Este secreto te reconcome en todo momento, aunque tus amigos y compañeros de manada no son conscientes de tu vergüenza. Ocasionalmente, pueden surgir pistas sobre tu secreto en las historias y tú habrás de tomar precauciones para impedir que salgan a la luz. Mientras aquéllos que podrían usarlo en tu contra sigan ignorándolo, debes mantener el Defecto, incluso si algunos individuos lo descubren. Si tu Secreto Oscuro se resuelve solo de forma que ya no es un factor en tu vida, debes sacrificar puntos de Experiencia para eliminarlo.

Crédulo (Defecto de 2 puntos)

Quizás eres corto de entendederas o simplemente nunca aprendiste a separar realidad de ficción. Sea cual sea la causa, eres particularmente susceptible a las mentiras y las medias verdades. Pierdes tres dados en todas las reservas de dados relacionadas con las estratagemas y el subterfugio (no el sigilo), ya sea perpetrando tus propias y poco convincentes mentiras o tratando de descifrar las palabras de algún otro en busca de la verdad.

Padres Persistentes (Defecto de 2 puntos)

A menos que tengan padres de la Parentela, la mayoría de los hombres lobo sacrifica sus lazos familiares tras su Primer Cambio para poder proteger el Velo. Sin embargo, tus padres no se han rendido contigo. Pueden contratar detectives para encontrarte, pegar carteles con tu foto por la ciudad, molestar a las cadenas de radio y televisión para organizar campañas públicas o crear sitios webs y utilizar las redes sociales para reclutar ayuda de Internet para tratar de encontrarte. Pueden ignorar tu nueva vida, sospechando en su lugar que has huido, te has unido a una secta o te han secuestrado. Puede incluso que tengan vínculos con Pentex u otras organizaciones con motivos ocultos para encontrarte. Sólo los Homínidos pueden adquirir este Defecto.

Notoriedad (Defecto de 3 puntos)

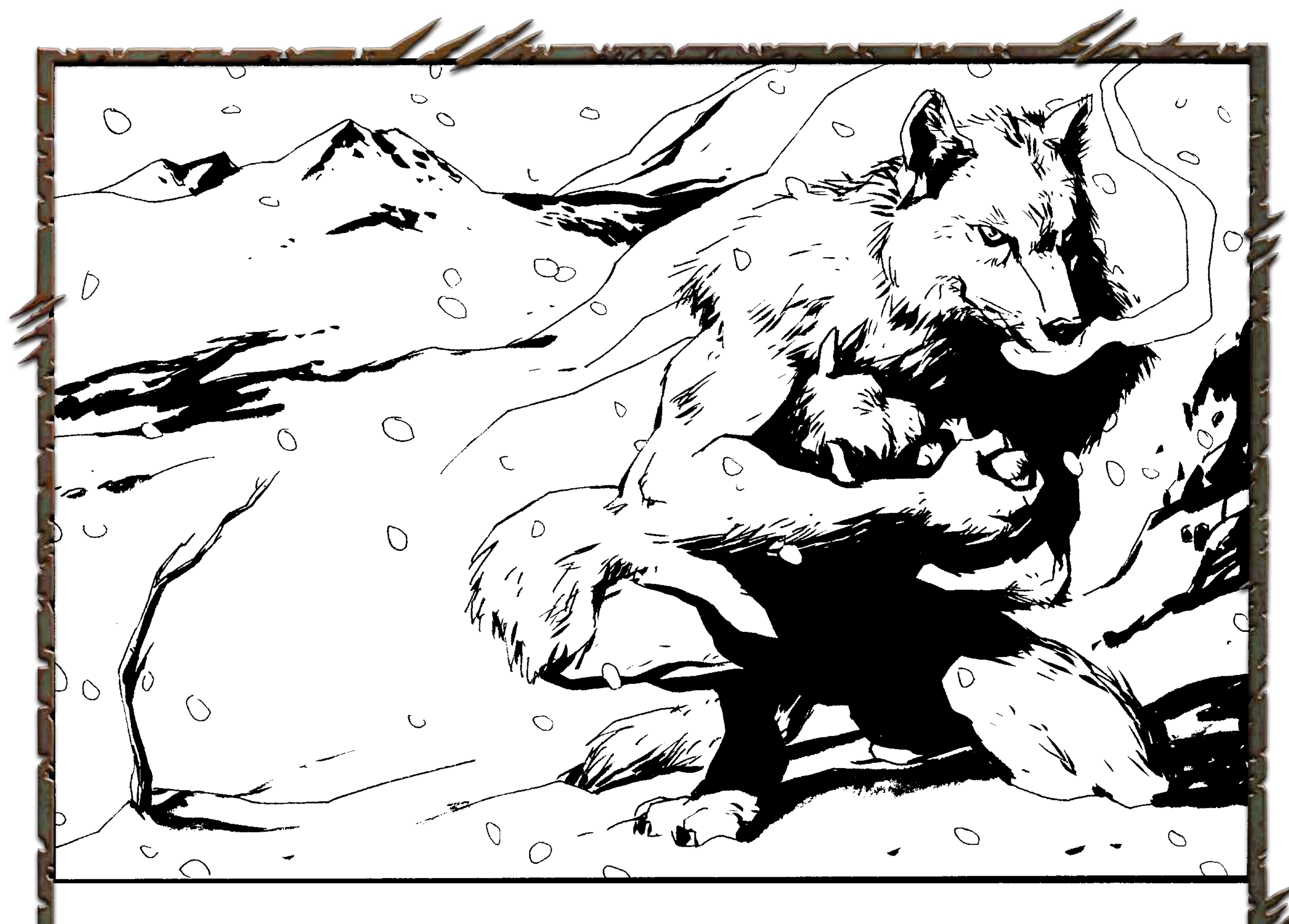
Te has ganado una mala reputación entre los Garou de tu clan, ya sea por tus propias acciones o debido a algo acerca de tu manada. Sufres una penalización de dos dados en cualquier tirada Social que involucre a Garou de tu clan aparte de los de tu manada. El Renombre (o la falta de éste) no tiene nada que ver con tu reputación. Los miembros de tu propio clan (excepto los de tu manada) sienten aversión hacia ti sin importar cuánto Renombre tengas. No puedes adquirir el Mérito Reputación.

Protegido (Defecto de 3 puntos)

Estás entregado a la protección de alguien, quizás de un amigo cercano o un familiar de los días anteriores a tu Primer Cambio. Puede ser un niño o un cachorro de lobo que confía en tu cuidado y protección. O puede ser un adulto que, dada su conexión contigo, se encuentra expuesto a más peligros de los que puede manejar. Podría representar a una pequeña manada de lobos que confían en que los protejas de las depredaciones humanas y sobrenaturales. En cualquier caso, el camino de tu Protegido está íntimamente ligado al tuyo de alguna forma, y tiene la capacidad de meterse en líos, esperando a que tú le saques las castañas del fuego.

Hijo Metis (Defecto de 4 puntos)

Comienzas el juego como progenitor de un Cachorro Metis resultado de una relación ilícita con otro Garou. Necesitas decidir las circunstancias que rodean el nacimiento del niño (quién es el otro progenitor, cuándo ocurrió, si actualmente estás tratando de criar al niño en tu propio clan o si el Cachorro fue acogido en otro para evitar una vergüenza mayor). Los efectos de este Defecto incluyen una penalización de dos dados en todas las tiradas Sociales relacionadas con Garou que conozcan la existencia de tu hijo, así como la carga adicional de tener que asumir la responsabilidad del bienestar de tu Cachorro (miserable *charach*…). Como transgresor de la Letanía, probablemente no podrás conseguir puestos de influencia dentro de tu clan ni se te confiarán tareas importantes, no importa cuánto te esfuerces por probarte a ti mismo. Los personajes Metis no pueden adquirir este Defecto.



Si un personaje engendra o da a luz a un Cachorro Metis durante el transcurso de la crónica, las penalizaciones de este Defecto pueden aplicársele, pero no se le concede ningún punto adicional por ello.

Perseguido (Defecto de 4 puntos)

Un entregado cazador de hombres lobo te ha marcado como su presa, convencido de que eres un monstruo de leyenda empeñado en cazar humanos (por supuesto, no anda del todo desencaminado). Cualquiera a quien conozcas, incluyendo a tu manada o los humanos cercanos a ti, pueden encontrarse en peligro por culpa del cazador. Aunque tu némesis desea la eliminación de todos los hombres lobo, se centra principalmente en ti. Como por obra del destino, el Delirio no tiene efecto sobre él. También es inteligente y está lleno de recursos; es mucho más probable que disponga terribles trampas contra ti a que caiga en las que tú le dejes a él.

Sobrenaturales

Aliado Ancestro (Mérito de 1 punto)

Uno de tus espíritus Ancestro siente predilección por ti. Tienes un –2 a la dificultad para contactar con ese Ancestro por medio del Trasfondo Ancestros. Da vida a tu Ancestro especial proporcionándole un nombre, personalidad, habilidades o poderes significativos, detalles sobre su vida y una reputación entre los Garou. Para adquirir este Mérito debes tener el Trasfondo Ancestros.

Imán de Espíritus (Mérito de 1 punto)

Atraes la atención de los espíritus de forma natural siempre que cruzas la Celosía para entrar en la Umbra. La mayor parte del tiempo, los habitantes de la Umbra simplemente se muestran curiosos, y se reúnen en torno a ti para ver quién eres y qué haces "por su barrio". En ocasiones atraes entidades que no te convienen (también es probable que atraigas Perdiciones). Ninguno de los espíritus que se reúnan a tu alrededor estará bajo tu mando a menos que uses un Don que te permita darle órdenes o influir sobre él de alguna forma.

Vinculado a la Luna (Mérito de 1 punto)

Estás más armonizado con tu Auspicio que la mayoría de Garou. Cuando la Luna crece en tu Auspicio, recibes un dado adicional en cada una de tus tiradas. De igual forma, cuando la Luna mengua en tu Auspicio, sustraes un dado en cada tirada.

Afortunado (Mérito de 3 puntos)

Disfrutas de un favor especial de Gaia o algún otro espíritu poderoso. Puedes repetir tres tiradas fallidas cua-

lesquiera por historia, incluyendo fracasos, pero sólo puedes emplear un reintento por tirada fallida.

Canal Natural (Mérito de 3 puntos)

Te resulta más fácil cruzar la Celosía que a la mayoría de tus compañeros Garou. La dificultad para caminar de lado desciende en uno para ti.

Sentido del Peligro (Mérito de 3 puntos)

Tienes un instinto especial para detectar cuándo algo malo está a punto de ocurrir. Cuando estás en peligro pero no eres consciente de ello, el Narrador debe hacer una tirada secreta contra tu Percepción + Alerta; la dificultad depende de la inmediatez del peligro. Si la tirada tiene éxito, tienes un presentimiento. Múltiples éxitos pueden refinar la sensación y darte indicaciones de la dirección, distancia o naturaleza de la amenaza.

Amor Verdadero (Mérito de 4 puntos)

Tienes un amor verdadero: un Pariente, humano, lobo o puede que incluso otro Garou. El simple conocimiento de que este individuo existe te proporciona alegría y fuerza incluso en la hora más oscura. El Wyrm puede estar ganando, la batalla puede ser interminable, pero tú sabes que hay algo más allá de lo esotérico por lo que seguir luchando. Cuando sufres, pensar en tu amor verdadero te da fuerza. En términos de juego, este Mérito te otorga un éxito automático en cualquier tirada de Fuerza de Voluntad, pero sólo cuando estés luchando activamente por proteger o acercarte a tu amor verdadero. Además, el poder de tu amor puede ser lo bastante fuerte para protegerte de otras fuerzas sobrenaturales (a discreción del Narrador). Sin embargo, tener un amor verdadero también puede ser un estorbo y tal vez necesite ayuda (o incluso ser rescatado) de cuando en cuando. El Amor Verdadero entre Garou (incluso si no se consuma) puede ser visto como algo lo bastante cercano a una ruptura de la Letanía como para suscitar desdén o incluso escándalo si otros sospechan que existe, convirtiéndolo también en una justificación apropiada para el Defecto Secreto Oscuro.

Inmune a las Emanaciones del Wyrm (Mérito de 6 puntos)

Gaia te ha bendecido con una poderosa resistencia a los venenos del Wyrm. Aunque sigues sufriendo daño a causa de las piras de corrupción, la radiación de origen sobrenatural, los elementales del Wyrm u otras formas de toxinas wyrmianas, no sufres ninguna penalización a tu reserva de dados a causa de ellos. Las Perdiciones no pueden poseerte.

Tolerancia a la Plata (Mérito de 7 puntos)

Estás bendecido con una tolerancia hacia la plata extremadamente inusual. Puedes absorber el daño provocado por la plata en cualquier Forma a una dificultad de 8, aunque esto no cambia el tipo de daño que causa.

Ancestro Demente (Defecto de 1 punto)

Ocasionalmente, uno de tus Ancestros, que no gozaba de demasiada cordura en vida, asume el control cuando pides ayuda a los espíritus de tus antepasados. Por lo general, este Ancestro aparece sólo bajo ciertas circunstancias comunes, como que te amenacen Danzantes de la Espiral Negra o cuando se realice cierto Rito común en tu presencia. Cuando el Narrador considera que esta circunstancia ha tenido lugar, tiras tu Trasfondo Ancestros a dificultad 6. Tener éxito implica que tu Ancestro toma control sobre ti durante el resto de la escena o hasta que alguien se percate de lo que está pasando y logre convencerlo para que renuncie al control una vez más. Debes crear a tu Ancestro, darle nombre y describir su locura. Puedes gastar un punto temporal de Fuerza de Voluntad para reprimir al espíritu Ancestro durante una escena. También es necesario adquirir el Trasfondo Ancestro para poder comprar este Defecto.

Dócil (Defecto de 1 a 3 puntos)

Tu distanciamiento respecto del "lobo" mengua los fuegos de la Rabia en tu interior, dificultando tu habilidad para acceder a ella en servicio de Gaia. Por cada punto de Dócil que tengas, tu Rabia máxima disminuye en 2 y nunca puede adquirirse por encima de ese nivel. Otros pueden verte como "un lobo domesticado" o "más perro que lobo" y reaccionar con burlas.

Enemigo del Pasado (Defecto de 1 a 3 puntos)

Has heredado un enemigo, no por algo que hayas hecho, sino porque uno de tus Ancestros despertó su ira. La fuerza del enemigo determina el valor en puntos del Defecto.

- (1 punto) Un cazador de hombres lobo cuyos padres fueron asesinados por tu antepasado.
- (2 puntos) Un mago cuyo mentor sufrió a manos de uno de tus Ancestros.
- (3 puntos) Un poderoso vampiro o criatura espiritual que ha jurado venganza contra tu linaje.

Deberías colaborar con el Narrador para crear un trasfondo lógico para el enemigo de tus Ancestros, dado que los encuentros con él pueden proporcionar un arco argumental para tu crónica. Debes poseer el Trasfondo Ancestros para adquirir este Defecto.

Maldito (Defecto de 1 a 5 puntos)

Te has enemistado con alguien con habilidades sobrenaturales que te ha maldecido con un efecto específico. Esta maldición puede habérsete impuesto durante tu preludio o incluso al nacer; hasta puedes haberla heredado de tus ancestros. Tu maldición es muy específica y difícil de disipar sin llevar a cabo una gran búsqueda o expiar cualquier ofensa que puedas haber cometido. Algunos ejemplos incluyen:

- (1 punto) Si cuentas un secreto que te había sido confiado, tu traición volverá para dañarte de alguna forma.
- (2 puntos) Las cosas que valoras por razones sentimentales o funcionales tienden a desaparecer: recuerdos, Fetiches menores u objetos significativamente útiles, como las llaves de tu coche o tu cuchillo favorito.
- (3 puntos) Las herramientas se rompen o no funcionan cuando tratas de usarlas, siempre para tu propio perjuicio o inconveniencia.
- (4 puntos) Las relaciones parecen torcerse en el momento en que comienzas a preocuparte por alguien. Esto podría evitar que establecieses buenas relaciones con los miembros de tu clan, tu Parentela o el resto de tu manada.
- (5 puntos) En los momentos críticos, tiendes a sufrir fallos catastróficos. Un Fetiche no funciona cuando más lo necesitas, tu pistola falla o se encasquilla durante un combate, o te quedas atascado mientras cruzas la Celosía en una emergencia. Como Defecto significativo, los Narradores deberían sentirse libres de ponerte en peligro con frecuencia.

Resbalar de Lado (Defecto de 1 punto)

Te resulta difícil controlar el viaje entre el mundo físico y la Umbra, y a veces entras en el mundo espiritual cuando no lo pretendes. Cuando estés estresado y cerca de una superficie reflectante, deberás tirar Astucia + Ocultismo (dificultad 7) para evitar adentrarte en la Umbra sin pretenderlo. Para superar la Celosía sigues teniendo que tirar tu Gnosis, pero la dificultad es un punto inferior a lo habitual. Si tratas de caminar de lado de forma deliberada, sigues haciéndolo a la dificultad normal.

Transformación Forzosa (Defecto de 1 a 2 puntos)

Ciertas circunstancias te fuerzan a sufrir un incontrolable Cambio de Forma. Puedes resistir el cambio gastando un punto temporal de Fuerza de Voluntad, pero, una vez que has sufrido el cambio forzoso, no puedes revertirlo hasta que la situación desencadenante haya pasado. Puedes usar los siguientes ejemplos o diseñar tus propias circunstancias y costes de puntos (con la aprobación del Narrador).

- La Luna llena te fuerza a asumir tu Forma Crinos (2 puntos).
- Cambias automáticamente a Crinos cuando la Luna de tu Auspicio mengua (2 puntos).
- La excitación sexual estimula un cambio forzoso (1 punto para Glabro; 2 puntos para Crinos; 2 puntos para Homínido si eres Lupus).

Transformación Vedada (Defecto de 1 a 6 puntos)

Alguna circunstancia, evento o situación inhibe tu capacidad para Cambiar de Forma excepto para retornar a tu Forma de Raza. Para sobreponerse a esta restricción es necesario gastar un punto temporal de Fuerza de Voluntad y superar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Algunos ejemplos de desencadenantes y su coste relativo de puntos incluyen:

- Música relajante (1 punto).
- Proximidad al acónito (2 puntos).
- A menos que gastes un punto de Rabia (3 puntos).
- Proximidad a la plata (4 puntos).
- Durante el día o durante la noche (5 puntos).
- Cuando la Luna no está visible (6 puntos).

Marca del Depredador (Defecto de 2 puntos)

Despides emanaciones de naturaleza predatoria. Los herbívoros se esconden de ti, mientras que los carnívoros te ven como una amenaza potencial y pueden desafiarte. No puedes poseer la Técnica Trato con Animales.

Signo del Lobo (Defecto de 2 puntos)

El saber popular acerca de los hombres lobo es cierto en lo que a ti respecta. Como los cambiaformas de los mitos y las leyendas, tienes entrecejo, pelo en las palmas de las manos y el segundo y el tercer dedo de tus manos miden lo mismo. Puedes incluso manifestar un pentáculo en las palmas antes y durante la fase lunar de tu Auspicio. Aunque la mayoría de la gente puede simplemente sorprenderse ante estas extrañas manifestaciones físicas, los cazadores de hombres lobo que se percaten de estos signos sospecharán tu verdadera naturaleza.

Velo Rasgado (Defecto de 3 puntos)

A diferencia de la mayoría de Garou, tu Forma Crinos no provoca el Delirio en los mortales. Esto te hace particularmente vulnerable ante los cazadores de hombres lobo, que pueden encontrar más fácil perseguirte al regresar a tu Túmulo, poniendo a los miembros de tu clan en considerable peligro.

Proclive al Harano (Defecto de 4 puntos)

Los personajes que sufren este Defecto son dados a episodios de profunda depresión, indolencia y cambios de humor. Debes realizar una tirada de Fuerza de Voluntad cada escena en la que sufras alguna clase de revés. Si fallas la tirada, caes en un episodio temporal de Harano. Puedes volverte taciturno e inactivo o tener un súbito estallido de actividad autodestructiva. Tus percepciones se tergiversan, provocando que pierdas un dado de cada reserva de dados. Si fracasas en la tirada de Fuerza de Voluntad, también

adquieres un Trastorno temporal (ver más adelante). Es posible aplazar el ataque de Harano durante una única escena gastando un punto temporal de Fuerza de Voluntad.

Sino Aciago (Defecto de 5 puntos)

Vives a la sombra de alguna fatalidad futura, marcado por el Destino para un terrible final. Todo aquello por lo que luchas se convertirá en cenizas. De cuando en cuando, recibes retazos de visiones acerca de tu destino, lo que hace que sufras prematuramente. Puedes sobreponerte a tu estado de ánimo gastando Fuerza de Voluntad, pero esto sólo funciona de manera temporal. Antes o después, encontrarás tu destino (*cuándo* es cosa de tu Narrador, pero ocurrirá durante la crónica, ya que de otra forma este Defecto no tendría ningún sentido). No obstante, mientras tanto puedes tratar de lograr algo que merezca la pena. Puedes hacerlo con sensación de libertad y abandono, dado que sabes que a no ser que esa situación conduzca directamente a tu destino final, tienes muchas oportunidades de sobrevivir y tener éxito. Este Defecto funciona bien junto con el Trasfondo Destino (ver pág. 137), el cual te permite sobrevivir a finales potencialmente menos interesantes para que puedas encontrar el auténtico destino que te aguarda.

Mancha de Corrupción (Defecto de 7 puntos)

De alguna manera, el Wyrm ha tocado tu espíritu y ha dejado en él su mancha. Cuando otros Garou invocan el Don Sentir al Wyrm, perciben una fuerte influencia del Wyrm en ti. Esta mancha es innata y no puede eliminarse con un Rito de Purificación (el cuál sólo sirve para dejarte enfermo y dolorido). Los esbirros del Wyrm perturban tu sueño, tratando de atraerte completamente al servicio del Destructor. Tienes un +2 a la dificultad en cualquier tirada para resistir los Poderes de tus "compañeros" del Wyrm (Poderes de los Fomori, Dones de los Danzantes de la Espiral Negra, Encantamientos de las Perdiciones, Disciplinas vampíricas, etc.). Sólo tu manada puede impedir que sucumbas al Wyrm, suponiendo que te den su apoyo y ayuda. Deshacerte de este Defecto requiere una gran búsqueda y puede suponer el núcleo de una crónica impulsada por el personaje.

Trastornos

Ciertos Dones, Poderes espirituales o Defectos pueden quebrar la mente de un personaje. Cuando esto ocurre, el trauma mental resultante se expresa como un Trastorno. Un personaje con un Trastorno puede tener aún un alto rendimiento y ser solvente en muchas otras áreas; no implica que sea un demente gimoteante. Hablando de forma general, un Trastorno es algo escogido por el Narrador en estrecha colaboración con el jugador para seleccionar algo apropiado a la naturaleza del personaje. Es difícil curar un Trastorno: suele ser necesario algo del calibre de poderosos Dones o Ritos para restaurar una mente fracturada. Bailar la Espiral Negra inflige Trastornos en aquéllos que se enfrentan a su poder enloquecedor.

Los Trastornos no son cómicos por naturaleza. Aunque no dejan de ser un constructo ficticio para evocar el tema del trauma mental en las historias, tienen más que ver con los desórdenes mentales reales que con los comportamientos infantiles u obsesiones excéntricas asociados al típico "loco" en la cultura popular. La siguiente es una lista reducida de posibles Trastornos y los efectos mecánicos que pueden tener. Pueden crearse muchos otros si es necesario.

Esquizofrenia

Este Trastorno representa dificultad para interactuar con la realidad, con manifestaciones que van desde alucinaciones a catatonia. El jugador determina un patrón de comportamiento específico relevante para dicho Trastorno, como ser impelido por voces imaginarias o ver a la gente como monstruos espantosos.

En situaciones que dispararían el comportamiento esquizofrénico de un personaje, la dificultad de todas las tiradas para resistir o redirigir el Frenesí se incrementa en tres y el personaje sustrae tres dados de todas las tiradas de Fuerza de Voluntad.

Fuga disociativa

El personaje es víctima de "apagones" y pérdidas de memoria. Cuando se desencadena este Trastorno, el enfermo entra en un estado similar al sonambulismo.

En momentos de estrés extremo, el personaje debe superar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) o caer en un estado de fuga. El jugador puede interpretar el estado de trance o el Narrador puede tomar el control del personaje durante un número de escenas igual al resultado obtenido al tirar un dado. Al final de ese período, el personaje recupera la consciencia sin ningún recuerdo de sus acciones.

Histeria

Un personaje víctima de histeria no puede controlar sus emociones y está sujeto a intensos cambios de humor o a ataques violentos cuando siente estrés o ansiedad.

Un hombre lobo con este Trastorno debe hacer tiradas de Frenesí cada vez que esté bajo estrés extremo; la dificultad para entrar en Frenesí se reduce en 2.

Trastorno obsesivo compulsivo

Este Trastorno se manifiesta como una necesidad de orden y rutina, normalmente expresada mediante alguna clase de comportamiento reiterativo. El personaje puede terminar obsesionado con la higiene, contar compulsivamente objetos o asumir el control sobre un territorio determinado.

Narrador y jugador deben colaborar para determinar un posible conjunto de acciones o comportamientos. Una vez desencadenados, el personaje sigue esa rutina hasta ignorar todo lo demás; se requiere el gasto de un punto temporal de Fuerza de Voluntad para hacer cualquier otra cosa en una escena concreta.

Paranoia

El personaje atribuye toda clase de males a fuentes externas imaginarias. Construye elaboradas teorías conspiratorias

en su cabeza e incluso puede clasificar a sus propios amigos y aliados como enemigos si desdeñan demasiado sus miedos.

Un personaje paranoico tiene dificultades para confiar e interactuar con otros; la dificultad de todas las tiradas Sociales se incrementa en uno. Ciertos comportamientos sospechosos, como manipular su comida o entrar en su habitación sin permiso, pueden provocar una tirada de Frenesí.

Personalidad múltiple

La psique del personaje se ha fragmentado en múltiples facetas, cada una de las cuales manifiesta un aspecto de la personalidad central del personaje o suple una "necesidad" concreta. Por ejemplo, un hombre lobo podría desarrollar una personalidad "cazadora" que toma el control cada vez que sienta hambre. En la mayoría de los casos, cada personalidad no tiene ni idea de que las demás existen y no puede explicar sus lagunas de memoria.

Narrador y jugador colaboran para determinar el número y naturaleza de las diversas personalidades del personaje y qué circunstancias pueden provocar que una personalidad concreta asuma el control. Éstas pueden manifestar diferentes Habilidades si el Narrador lo permite.

Arquetipos de personalidad: Naturaleza y Conducta

Hay muchas cosas que influyen en quiénes son los Garou: sus privilegios de Raza, la influencia de Luna, las Tribus de sus antepasados y las Tribus a las que deciden pertenecer. Aun así, Raza, Tribu y Auspicio no suponen la totalidad de la personalidad de un personaje. Otra manera de preguntar "¿cómo es mi personaje?" es considerar qué rostro presenta al mundo y cuál yace bajo éste.

El concepto de Naturaleza y Conducta consiste en que un personaje encaja más o menos en un par de Arquetipos de personalidad concretos. Si la Naturaleza es la auténtica cara de un personaje, la Conducta es la máscara que porta. Un personaje podría tener grandes dudas acerca de la guerra, las cuales oculta con risas y humor; así el jugador puede considerar que tiene una Naturaleza Fatalista oculta tras una Conducta Truhán. Estos Arquetipos no son rígidos, sino meros puntos de partida. A medida que un personaje madura y cambia, pueden variar. Los jugadores pueden elegir, incluso definir, sus propios Arquetipos, personalizando uno que realmente ilustre un personaje bien realizado.

Naturaleza y Conducta son una manera opcional de elaborar más la personalidad de los personajes. El Narrador puede decidir permitir formalmente que sean otra manera de recuperar Fuerza de Voluntad durante el juego. Mediante este sistema, cada vez que un personaje cumple el requerimiento de su Arquetipo de Naturaleza (ver más adelante) tiene la oportunidad de recuperar un punto temporal de Fuerza de Voluntad (ver pág. 147), si el Narrador lo permite. Incluso si el grupo decide no implementar Naturaleza y Conducta como un sistema formal, aún pueden servir como una interesante idea mecánica para elaborar la personalidad de un personaje. Preguntarte si tu personaje es muy abierto acerca de su forma de ser o si interpone una apariencia entre él y el mundo puede ayudar a interpretarlo de forma más evocadora.

Los siguientes Arquetipos de ejemplo pueden usarse para una amplia variedad de personajes, aunque algunos parecen más adecuados para ciertas Razas, Auspicios o Tribus que otros.

Alfa

El Alfa siempre quiere estar al mando. Exige respeto y obediencia, incluso sumisión. Puede convencerse a sí mismo de que quiere el poder por un bien mayor o simplemente creer que le corresponde por derecho de nacimiento. Muchos líderes, desde las calles a los grandes despachos, ejemplifican el Arquetipo Alfa. Este Arquetipo es común entre los hombres lobo, desde aquéllos que se consideran la mejor opción para líder de la manada a los que intentan alzarse con el liderazgo de clanes o incluso Tribus.

— Recupera un punto temporal de Fuerza de Voluntad cuando logres controlar un grupo u organización que incluya a otros individuos o cuando seas capaz de forzar a un rival a doblegarse ante tu autoridad.

Ansioso de Emociones

El Ansioso de Emociones adora arriesgar su vida. Este Arquetipo no supone un deseo de morir, sino de la estimulación del riesgo y la adrenalina. Los hombres lobo Ansiosos de Emociones nunca tienen que preocuparse por quedarse sin oportunidades para satisfacer su vicio.

— Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que tengas éxito en una tarea peligrosa que hayas realizado de forma deliberada. No obstante, los Ansiosos de Emociones no son estúpidos y el Narrador puede elegir no recompensar a un jugador que pone a su personaje en peligro a lo loco sólo para intentar conseguir Fuerza de Voluntad.

Arquitecto

El Arquitecto quiere construir cosas para mejorar el mundo a su alrededor y para hacer cosas de valor perdurable para los demás. Inventores, pioneros, fundadores de ciudades, emprendedores y gente similar reflejan las metas del Arquitecto. Los Garou Arquitectos quieren construir clanes, forjar Túmulos o negociar la paz entre facciones enfrentadas.

— Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que establezcas algo duradero y de importancia.

Bellaco

Para el Bellaco su propio interés es lo más importante. Podría ser un matón o un abusón, o podría ser un poderoso individualista o tener una fuerte creencia en la autosuficiencia. Para él, el sacrificio es una soplapollez. Al igual que sucede con otros Arquetipos egocéntricos, el Bellaco suele tener problemas para destacar en el ambiente excepcionalmente colaborativo de la sociedad Garou. Es difícil ocultar a tu manada tus intereses egoístas y pocas cosas debilitan

más los vínculos de manada que saber que tu compañero cree en todos para uno y uno *también* para ese uno.

— Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cuando tu disposición egoísta te reporte beneficios materiales o de otro tipo. Además, puedes recuperar un punto temporal de Fuerza de Voluntad cuando tus esfuerzos beneficien al grupo al que perteneces siempre que el beneficio se produzca a expensas de otro grupo.

Bravucón

El Bravucón es un matón y un bruto que obtiene placer ejerciendo su poder sobre quienes son más débiles que él. La fuerza da la razón y el poder es una justificación en sí mismo. Puede preferir la fuerza física, la intimidación social o incluso las amenazas místicas, aunque el poderío físico es por lo general el enfoque más popular. Los hombres lobo Bravucones son proclives a mostrar sus colmillos en cualquier momento y suelen ser despectivos o incluso abusivos con los humanos ordinarios.

— Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que logres tus metas mediante brutalidad o intimidación. No es necesario que sea física, ya que muchos Bravucones acobardan a sus víctimas de forma verbal o social.

Cachorro

El Cachorro no está preparado para asumir responsabilidades. Aún es inmaduro, puede que inocente, y trata de depender de otros para protegerse y nutrirse. Los hombres lobo rara vez mantienen el Arquetipo Cachorro durante mucho tiempo (tiende a ser arrancado por la cruel realidad de la lucha constante). Aun así, algunos vuelven a comportamientos previos como una súplica de ayuda.

— Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que logres convencer a alguien de que se haga cargo de ti o te ayude sin ninguna ganancia para él.

Celebrante

El Celebrante tiene una causa y la persigue no por triste necesidad sino con exuberante entusiasmo. Su pasión puede ser la batalla, el arte, el juego político o cualquier otra empresa que le conceda suficiente fuerza para continuar. El entusiasmo de los Garou Celebrantes es el más valioso al enfrentarse a la guerra contra el Wyrm; el Arquetipo es popular entre los Galliard, y los Galliard de otros Arquetipos adoran estimular a los Celebrantes.

— Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que persigas tu causa o conviertas a otro personaje a la misma pasión. Por el contrario, pierdes un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que se te niegue tu pasión o cuando veas con dolor que la has perdido.

Científico

El Arquetipo Científico no está necesariamente obsesionado con la ciencia en sí misma; en su lugar, representa el deseo de comprender. Un Científico busca patrones en juego a su alrededor y quiere averiguar qué cosas se deducen a partir de una secuencia lógica de eventos. Está interesado en los sistemas que rigen el mundo. Entre los Garou, puede encontrarse a un Científico en cualquier parte, desde un Morador del Cristal amante de la tecnología y adicto a la información a un Theurge Uktena con fascinación por desentrañar los enigmas del mundo espiritual.

— Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que un enfoque lógico y sistemático de un problema te ayude a resolverlo o que la información reunida de forma lógica sea útil en otra situación similar.

Competidor

El Competidor se consagra a la búsqueda de la victoria. Puede ser un jugador por naturaleza o puede buscar desafíos que superar con disciplina y habilidad. Cada interacción es una oportunidad de brillar. Los hombres lobo con este Arquetipo pueden perseguir sus metas en la política, la batalla u otros ámbitos. Un Garou con este Arquetipo se toma el Renombre muy en serio.

— Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que superes una prueba o desafío. Ten en cuenta que debe tratarse de algo más que una simple tirada de dados; ha de ser toda una situación dramática. Las victorias especialmente difíciles pueden, a discreción del Narrador, permitir que recuperes múltiples puntos de Fuerza de Voluntad.

Confabulador

El Confabulador prefiere el engaño y la confusión al trabajo duro y la confrontación abierta. Puede ser un descarado ladrón y estafador o un manipulador que espera influir sobre quienes toman las decisiones para que logren sus metas por él. Los Señores de la Sombra tienen reputación de tener Confabuladores entre los suyos, pero cualquier Tribu cuenta con su ración de hombres lobo dispuestos a jugar a un juego muy sutil.

— Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que engañes a alguien para que haga algo por ti o cuando convenzas a alguien de que te ayude en contra de sus propios intereses.

Conformista

El Conformista prefiere no asumir el mando; en vez de eso, busca la seguridad de dejar que otros den órdenes que pueda seguir. El Conformista puede ser el "beta" o el segundo de a bordo de alguien con una personalidad más dinámica en un escenario social, o puede preferir seguir a su manada, tenga razón o no. No es necesariamente un Arquetipo débil; simplemente representa un deseo de interpretar un rol de apoyo. Ejemplos de Garou Conformistas incluyen a los lealistas tribales y a los compañeros de clan que apoyan el rol del líder de manada.

— Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que el grupo o el líder al que apoyas alcance una meta gracias a tu apoyo.

Director

El Arquetipo Director está relacionado con el Alfa. Donde éste se centra en las órdenes y los medios, el Director se preocupa más por los fines. Quiere convertir el caos en orden y transformar grupos en máquinas bien engrasadas. En la sociedad Garou, los Directores suelen hacer todo lo

posible para abrirse camino en el escalafón de los clanes para así poder orquestar mejor la cooperación entre sus cargos.

— Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cuando influyas o ayudes a un grupo o a un individuo destacado a completar una tarea difícil.

Fanático

El propósito del Fanático consume su existencia. Nada es tan importante como su meta última y, por lo general, el fin justifica los medios. Los jugadores que escogen el Arquetipo Fanático deben seleccionar una causa para que sus personajes luchen por ella. La Nación Garou posee una larga historia de fanatismo, habitualmente centrado en algunos aspectos concretos de la guerra contra el Wyrm, como derribar a los Danzantes de la Espiral Negra o unificar a las Tribus bajo un único líder.

— Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que cumplas alguna tarea que se relacione de forma directa con tu causa.

Fatalista

El Fatalista es un cínico y pesimista implacable, siempre más pendiente de nubes de tormenta que de destellos de esperanza. Puede que una vez fuera un idealista, pero ha perdido esos ideales a causa de la amarga experiencia. Muchos Garou son Fatalistas, dirigidos por una insana focalización en la decadencia de su raza y la inminente fatalidad del Apocalipsis.

— Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que alguien haga algo concreto y negativo, justo como dijiste que haría. Debes predecir y cuantificar este fallo en voz alta, por ejemplo avisando de que "este espíritu no va a cooperar" o de que "no puedes confiar en ese Morador del Cristal. No siente ningún amor por nosotros". Puedes, sencillamente, murmurar tu profecía de dolor al Narrador si lo deseas, en lugar de anunciarla a todo el grupo.

Gallardo

El Gallardo quiere ser el centro de atención. Disfruta de las atentas alabanzas de los demás, aunque también puede ser perfectamente feliz con su desdén. Mientras sea el centro de atención, le vale. Muchos Galliard y Fianna se sienten atraídos por este Arquetipo.

— Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que impresiones a otra persona. El Narrador es el árbitro último de cuánto deslumbras a alguien, incluso en el caso de los demás personajes jugadores.

Gurú

El Gurú es un consejero espiritual, uno que busca la sabiduría con el propósito de transmitirla a otros. Valora mucho el conocimiento metafísico y busca su propia iluminación al tiempo que trata de hacer que otros avancen en sus propios caminos. La senda del Gurú puede ser pacífica, como la de un Hijo de Gaia o un Contemplaestrellas, pero también puede ser un camino espiritual anegado en sangre que lleva hasta Valhalla.

— Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad siempre que alguien busque tu ayuda en asuntos espirituales y tu guía impulse a ese individuo a realizar una acción iluminadora que normalmente no habría llevado a cabo. Además, recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que logres una epifanía relacionada con tu filosofía personal.

Hedonista

La vida es corta y está condenada a terminar mal. El Hedonista es alguien que pretende sacarle el máximo partido. No es necesariamente un irresponsable: simplemente está predispuesto a pasarlo bien por el camino. La mayoría de los Garou Hedonistas son Homínidos dedicados a la búsqueda del placer que exalta la cultura occidental.

— Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que lo pases realmente bien o que puedas expresar por completo tu exultación. A discreción del Narrador, una juerga particularmente fabulosa puede conceder múltiples puntos de Fuerza de Voluntad.

Idealista

El Idealista cree en una meta o moralidad superior. El objeto de su idealismo puede variar, desde un código de honor específico a una noble ambición, pasando por una simple filosofía benevolente. Algunos Idealistas son inocentes o estúpidos, mientras que otros son líderes inspiradores capaces de conmover los corazones de otros hombres lobo con la justicia de su causa. Muchos Garou Idealistas tienen creencias muy influenciadas por las de su Tribu.

— Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que una acción en pos de tus ideales te impulse hacia tus metas y hace que tu visión esté más cerca de cumplirse.

Juez

El Juez prefiere la razón y nada le gusta más que sopesar una situación y encontrar la decisión correcta. Este Arquetipo es típicamente conservador, pues su mentalidad se opone al comportamiento reaccionario. Se espera de los Philodox que interpreten de forma natural al Juez como parte de su papel en la sociedad Garou; si es su auténtica naturaleza o no es totalmente irrelevante.

— Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que resuelvas correctamente un problema al considerar las pruebas presentadas o cuando uno de tus argumentos haga confluir a dos partes enfrentadas.

Lobo Feroz

El Lobo Feroz ansía el miedo. No el suyo propio: el miedo de los demás. Puede deleitarse en perseguir humanos, intimidar a otros Garou o utilizar el miedo como arma contra las fuerzas del Wyrm. Este Arquetipo es popular entre Ragabash así como entre Ahroun y encuentra un hogar en la mayoría de las Tribus, desde las asesinas leyendas

urbanas de los Roehuesos a los justicieros vengadores de los Garras Rojas.

—Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que alguien se aleje de ti horrorizado o reaccione ante ti con miedo de alguna otra forma.

Mártir

El Mártir alcanza su plenitud cuando se forja en el crisol del sufrimiento. No es necesariamente el masoquismo lo que lo mueve; puede ser un deseo de atención o una profunda creencia en la virtud del sacrificio personal. La sociedad Garou tiende a idealizar la última batalla de un Mártir y, tan peligrosa como es la guerra, seguir la senda de este Arquetipo puede llevar rápidamente al heroico final que un Mártir puede ansiar.

—Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cuando sufras alguna clase de daño o la pérdida de un recurso definible en nombre de tus ideales o para el beneficio inmediato de otro.

Pedagogo

El Pedagogo quiere compartir su conocimiento, el cual, piensa, es muy amplio. Algunos Pedagogos pueden ser fanfarrones autoritarios que quieren ser admirados por sus conocimientos, mientras que otros pueden ser mentores llenos de cicatrices que quieren ver brillar a sus alumnos. Suelen tratar de conseguir los cargos dentro del clan, donde tienen el beneficio de tener muchos oyentes y la autoridad necesaria para exigir su atención.

—Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que veas o sepas que alguien se ha beneficiado de la sabiduría que has compartido con él.

Penitente

El Penitente tiene algo que expiar: oscuros actos de su pasado, un desafortunado accidente o incluso su propia existencia. Su autoestima suele ser muy baja, aunque las razones por las que se condena a sí mismo pueden variar. Entre los hombres lobo, el Arquetipo Penitente podría verse entre los Metis, Cachorros con Primeros Cambios especialmente traumáticos, guerreros lo bastante desafortunados como para haber caído bajo el Yugo del Wyrm e incluso aquéllos que han renunciado a su anterior Tribu o Auspicio por oscuras razones.

—Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que sientas que has logrado la absolución por un agravio concreto. Esta redención debería ser de la misma magnitud que la transgresión (cuanto mayor es el crimen, tanto mayor es la penitencia). El Narrador tiene la última palabra acerca de lo que constituye un razonable acto de reparación.

Perfeccionista

El Perfeccionista está consagrado a hacer las cosas bien. Se exige a sí mismo y a sus compañeros un riguroso estándar. Tener a un Perfeccionista en la manada puede llevar a la misma a lograr grandes cosas, si tiene habilidad para inspirarla. Los Galliard y los Philodox son especialmente proclives a este Arquetipo, así como no pocos Colmillos Plateados.

— Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que logres tu meta sin ningún defecto o impedimento demostrable, así como cada vez que motives a otro personaje a triunfar como resultado de tu propio y brillante ejemplo.

Protector

El Protector se reconforta consolando a los demás o ayudándolos con sus problemas. Curar a los heridos y prestar ayuda a los débiles es la fuente de la resolución del Protector. Los hombres lobo Protectores suelen tener fuertes lazos con la Parentela y obtienen motivación de promover el ideal de la Madre Tierra.

—Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que protejas o cuides con éxito a alguien.

Rebelde

El Rebelde tiene problemas con la autoridad, por lo general con una en particular. Puede ser la venganza o el idealismo lo que lo impulse, pero simplemente no puede obedecer las malas órdenes (y es él quien decide qué significa “mala orden”). La mayoría de los hombres lobo Rebeldes aún son jóvenes, puesto que desafiar de forma constante a los Ancianos es algo que la mayoría tiende a superar con la edad… o a base de palos. Es muy fácil que un Rebelde acabe mal cuando lo que más necesita la Nación Garou es unidad.

—Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que tus acciones afecten de manera adversa a la oposición que has escogido. Cuando adopta este Arquetipo, el jugador debería escoger contra quién o contra qué se rebela su personaje. Los Narradores deberían tomar la rebelión contra “toda la autoridad” con pinzas y aplicar la recompensa de Fuerza de Voluntad para un concepto tan amplio sólo ante actos de insurgencia cada vez mayores.

Soldado

El Soldado destaca en situaciones en las que hay objetivos y procedimientos claros. Este Arquetipo es similar a un Conformista con una meta más definida y el complemento natural de un Director. Funciona bien en las situaciones sociales siempre que todo el mundo en su grupo esté dispuesto a cumplir su parte. Muchos hombres lobo veteranos tienen algo de Soldado en ellos, dado que esta mentalidad es incuestionablemente útil para las actividades de manada y la guerra en curso.

—Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cuando alcances los objetivos que se te asignaron. Cuanto más difíciles sean de cumplir, mejor te sientes al hacerlo. A discreción del Narrador, alcanzar un éxito espectacular o completar una larga misión bien puede valer puntos adicionales de Fuerza de Voluntad.



Solitario

El Solitario necesita soledad. Puede ser parte de una manada o un soldado leal de un clan, pero el comportamiento social le fatiga. Necesita tiempo a solas para poder recargar sus baterías. Éste es un Arquetipo difícil con el que lidiar para los Garou, ya que es contrario a los deseos innatos de formar parte de una manada estrechamente unida. No es un Arquetipo común entre los hombres lobo.

—Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cuando logres algo por ti mismo y que aún así beneficie, de algún modo, a la manada.

Superviviente

El opuesto directo al Fatalista o el Mártir, el Superviviente nunca admite la derrota. No importa qué más suceda, quien sobrevive tiene una oportunidad más de lograr sus metas al día siguiente. Los supervivientes pueden ser voces impopulares en la Nación Garou por su crítica hacia los ideales de noble sacrificio y lucha en una guerra perdida. Sin embargo, también pueden ser inspiradores al negarse a sucumbir a la desesperanza o a aceptar lo que otros consideran inevitable.

—Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que sobrevivas a una situación peligrosa mediante tenacidad o cuando tu consejo provoque que alguien persista ante los contratiempos.

Terco

El Terco tiene la necesidad innata de ir contracorriente y de desafiar las convenciones sociales establecidas o incluso la ley. Algunos son propensos a comportarse de manera extraña, como se esperaría de una celebridad excéntrica; otros son auténticos herejes. Muchos Ragabash interpretan al Terco de una manera tradicional, desafiando las leyes convencionales como una forma de desafiar su relevancia.

— Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que seas capaz de burlarte de las costumbres sociales sin ser castigado.

Tradicionalista

Las viejas costumbres son las mejores, dice el Tradicionalista. Apoya las leyes de los Ancestros y es el primero en señalar dónde ha funcionado siempre una regla en el pasado. No le gusta demasiado el cambio, incluso aunque pudiera suponer una mejora. La Nación Garou está repleta de Tradicionalistas, aunque las tradiciones que apoyan pueden variar ampliamente de una Tribu a otra.

—Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que los métodos ya comprobados resulten ser los

mejores. Además, recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que te adhieras a una de tus posturas previamente expuestas y ésa demuestre haber sido una decisión inteligente.

Trocador

El arte del intercambio es el arte de la vida. El Arquetipo Trocador se regocija en conseguir algo potente por un bajo precio y se enorgullece de ser lo bastante diestro para evitar los timos y aprovechar las gangas. Este Arquetipo es más común entre Theurge y otros que realizan tratos con el mundo espiritual, donde la danza del portazgo y el mecenazgo es tan importante.

—Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que obtengas una mercancía interesante a un buen precio: ésta debe ser algo poderoso similar a un Fetiche o un favor, no sólo obtener una baratija en una subasta *online*.

Truhán

La vida es triste y corta. El Truhán argumenta que es mejor respuesta reír que llorar. Algunos Truhanes usan el humor para rehuir la confrontación, mientras que otros son almas compasivas que tratan de aligerar la carga de sus amigos mediante la risa. Este Arquetipo es típico de los Ragabash y básico para el espíritu tribal de los Roehuesos.

—Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que logres levantar el ánimo de los demás, especialmente si eres capaz de mitigar tu propio dolor en el proceso.

Visionario

El Visionario mantiene su vista puesta en una meta que otros encuentran imposible. Como ocurre con el Idealista o el Fanático, su causa es importante para él. A diferencia de esos Arquetipos, el Visionario se centra principalmente en compartir su sueño con otros. Debido al fatalismo que impregna la sociedad Garou, los Visionarios suelen ser rechazados por ser considerados estúpidos soñadores, pero algunos de ellos logran compartir sus sueños de una Gaia que habrá sido sanada y que será fuerte cuando acabe el Apocalipsis.

— Recuperas un punto temporal de Fuerza de Voluntad cada vez que seas capaz de convencer a otros de que tengan fe en tus sueños y sigan el curso de acción que dicta tu visión. Ten en cuenta que ganar apoyo es la clave para que un Visionario recupere Fuerza de Voluntad. El éxito no es necesario, al menos no en cada paso del cambio de las estructuras en cuestión.

Campos tribales

En su mayoría, los campos representan intereses especiales dentro de las Tribus. Algunos campos son motivo de orgullo dentro de la Nación Garou y personifican los principios de Honor, Gloria y Sabiduría que ésta tanto valora. Otros son sectas o sociedades secretas y prohibidas que practican Dones y rituales que rayan en la blasfemia, aprendidos de olvidados, y normalmente terribles, espíritus que se han ocultado en las profundidades de la Umbra. En un juego como **Hombre Lobo**, lleno de tensión, intriga y horror salvaje, los campos, diseñados para enriquecer el juego para los personajes, los jugadores y los Narradores por igual, ofrecen otro nivel de motivación, deseo, camaradería y conflicto.

Camada de Fenris

Cuando la Camada de Fenris se divide en campos, suele deberse menos a la visión de sus roles o deberes individuales y más a causa de la intolerancia y el odio de cada uno. Un grupo, centrado en los preceptos básicos de la filosofía Fenrir, no está dispuesto a verse distraído por la presencia de algo o alguien que un elemento radical considera intolerable y, de ésta manera, nace un nuevo campo de la Camada. Sin embargo, a pesar de esta fracturación a causa de los prejuicios, no todos los campos de la Camada son fanáticos; la intolerancia hacia quienes depredan niños sigue siendo intolerancia y el odio hacia los líderes de guerra corruptos, los cobardes o quienes abusan de sus esposas sigue siendo odio.

Los Colmillos de Garm

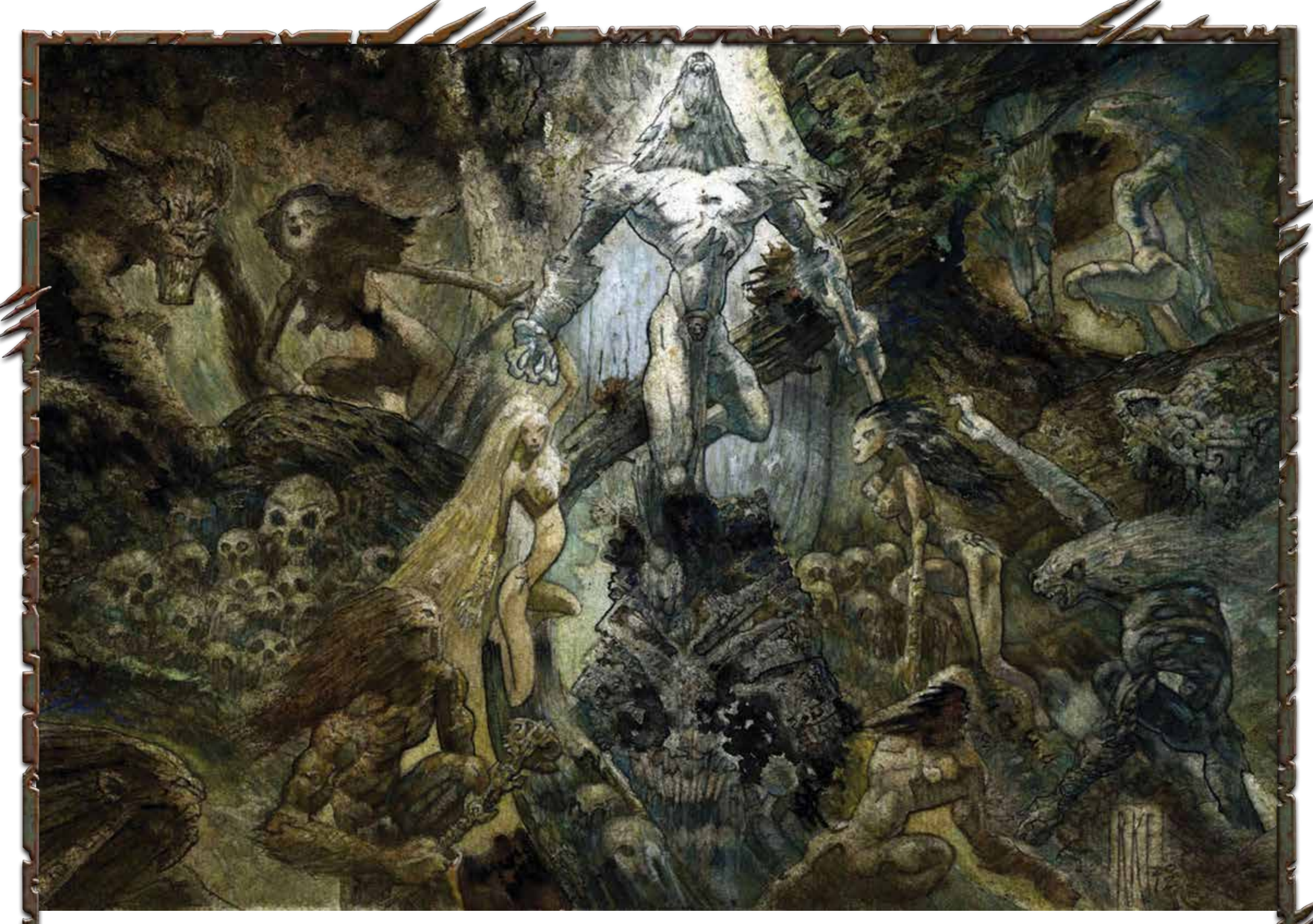
De todos los campos de la Camada, los Colmillos son los más adecuados para interactuar con el resto de Tribus de la Nación y con la sociedad exterior. Piensan a largo plazo, creen en la lucha contra el Wyrm impidiendo que hunda sus raíces en la humanidad. Organizan grupos de vigilancia de barrio, enseñan autodefensa y prevención de crímenes y, en el lado Lupus de la Guerra, montan campañas de educación para humanos acerca del valor del lobo y otros depredadores naturales de los territorios salvajes. Otros miembros de la Camada pueden considerarlos débiles, pero los Colmillos creen ser los Fenrir del futuro.

Espadas de Heimdall

Aunque el resto de la Tribu podría disentir, los Espadas creen que son la auténtica raza de Gaia. Ven a los lobos (incluso a los Lupus y su Parentela) como animales estúpidos y consideran a los humanos que no son Parentela de la Camada (y en especial los que no son de raza blanca y machos) útiles únicamente como siervos. Anhelan "limpiar" el mundo de Garou no europeos, silenciar las voces de las mujeres de la Nación y destrozar a cualquier Tribu que no reconozca a los Fenrir como los líderes de la Nación Garou. Incluso dentro de la Camada, los Espadas son vistos como extremistas en el mejor de los casos.

El Glorioso Puño de Wotan

El Puño de Wotan, un grupo radical que comparte más creencias con los Garras Rojas que con la mayoría de miembros de su propia Tribu, ve a la humanidad como otra herramienta del Wyrm: un fétido terreno de cultivo para sus agentes e influencia. Como campo con predominancia de Garou Lupus, consideran la protección que la Nación concede a la raza humana una debilidad en el mejor de los casos y algo contraproducente en el peor. Son bastante reservados por naturaleza; la mayoría de los Fenrir Homínidos no tolera los objetivos del Puño, pero si casualmente



los planes de un miembro de la Camada incluyen destruir tantos humanos como sea posible mientras cumple otras metas, es muy probable que pertenezca a este campo.

La Mano de Tyr

La Mano no cree en la rendición y está completamente dedicada a su tarea. Hay muy pocos miembros de este campo y todos son ejecutores: cazadores que buscan y destruyen a los enemigos de Gaia. Se centran en los horribles resultados de la corrupción del Wyrm en la humanidad: violadores, asesinos, pedófilos y terroristas. Dado que su objetivo son los síntomas en lugar de la causa original de esta corrupción, otros Fenrir aseguran que la Mano descuida su auténtico deber para con la Tribu. No obstante, tales aseveraciones suelen hacerse allí donde la Mano no puede escucharlas.

Sonrisa de Loki

Este campo busca derrocar el liderazgo de los Colmillos Plateados puesto que se consideran más dignos para gobernar la Nación Garou. El campo sólo admite a aquéllos que de alguna forma han contrariado a los líderes actuales de la Camada al tratar de desafiar el liderazgo de los Colmillos, pero colaborarán casi con cualquiera. Han permitido unirse incluso a Metis y han utilizado a esbirros del Wyrm para promover sus fines. También tratan de avergonzar a los líderes de los Colmillos y la Camada encontrando sus debilidades o secretos vergonzosos y explotándolos.

Sudor de Ymir

Los miembros del Sudor de Ymir, más una línea de sangre que un campo, supuestamente deben su herencia a los Fenrir que se mezclaron con sangre Wendigo y Uktena después de que los primeros escandinavos llegaran al Nuevo Mundo. No suelen darse a conocer, ni a sí mismos ni su linaje, ya que se sabe que tanto los Fenrir como los Wendigo miran con desprecio a quienes provienen de ese linaje "mancillado".

Trueno de Mjolnir

Este ancestral campo está formado por aquéllos que han perdido (o han cortado) todo vínculo con el mundo que los rodea y se han dedicado en exclusiva a destruir el Wyrm. No se preocupan por nada más: ni humanos, ni lobos, espíritus, el Velo, ni siquiera de la sociedad Garou como un todo. Son los monstruos con los que las otras Tribus a veces retratan a todos los Fenrir, al haber cambiado toda traza de compasión, empatía y sentido común por su obsesiva y sociopática dedicación a la destrucción del Wyrm.

Las Valquirias de Freya

La filosofía de la Camada dicta que un guerrero es tan astuto, fuerte, sabio u honorable como él o ella ha demostrado ser; ni más, ni menos. Sin embargo, incluso dentro de la Tribu hay quien ha abrazado actitudes foráneas, asegurando que las hembras de la Camada no son capaces de los mismos

actos de poder y valentía que sus contrapartidas masculinas. Las Valquirias, un campo totalmente femenino dedicado a la gloria de la batalla, demuestran lo contrario. Algunos las ven como algo innecesario, pero las Valquirias dicen que mientras haya un solo Jarl que niegue a las Modi hembras la oportunidad de cumplir con el rol que por derecho les pertenece, el campo continuará existiendo.

Caminantes Silenciosos

Los campos de los Caminantes tienden a ser hermandades que se especializan en una única y amplia materia. Los Caminantes de dichos campos se reconocen mutuamente como miembros, y se ayudan y apoyan unos a otros en la medida de lo posible, atesorando en ocasiones sus propios secretos y conocimientos. La mayoría reclutan nuevos miembros entre Cachorros y Cliath, encontrando a jóvenes Garou cuyos intereses son similares a los suyos y convenciéndolos de que hacer esto es algo de vital importancia para la salud y seguridad de la Tribu.

Buscadores

Los Buscadores, originariamente viajeros que buscaban extraños fragmentos de saber espiritual, Fetiches únicos o noticias de tierras extranjeras desde los días en que los Caminantes fueron expulsados de Egipto, se han dedicado a tratar de encontrar una forma de romper la maldición tribal. Son algunos de los más inteligentes, mejor informados y más sabios miembros de la Tribu; atesoran conocimiento como los avaros atesoran oro.

Los Desposeídos

Desde el día en que los Caminantes fueron desterrados de su hogar, los Desposeídos han buscado uno nuevo; por desgracia, no pueden ponerse de acuerdo en dónde debería estar esa nueva patria. Han tratado de fundar sustitutos para Khem varias veces a lo largo de los últimos mil años, pero (hasta ahora) todos han sido un deplorable fracaso. Los Desposeídos son principalmente Homínidos; los nacidos lobos rara vez comprenden la obsesión del campo con un trozo de tierra por encima de cualquier otro.

Devoradores de los Muertos

Consumir el cerebro de tu enemigo y aprender todos sus secretos: un ritual vil pero útil. Por desgracia, la carga soportada por aquéllos que practican tales rituales suele ser más pesada que el conocimiento que obtienen. Todos los que consumen la carne de otros enloquecen lentamente y apestan con el hedor del Wyrm. Algunos incluso desarrollan una adicción por los cerebros frescos y matarán a inocentes y culpables por igual para poder deleitarse con ellos.

Otros Caminantes buscan y destruyen a aquéllos de quienes se sospecha que son Devoradores de los Muertos. Estos esfuerzos han hecho que lo que queda del campo se oculte bajo tierra, donde se rumorea que practican su profano Rito entre las sombras.

Embrujo Amargo

Los miembros del Embrujo Amargo esgrimen una de las más controvertidas y peligrosas herramientas conocidas por la Tribu: la maldición. Aunque los miembros mantienen en secreto su asociación con el campo, éste como conjunto no se anda con rodeos acerca de su existencia. Quieren que el resto del mundo sepa que su Tribu ya ha sufrido bastante y que el Embrujo tiene suficiente *mojo* para vengar cualquier injusticia, sin importar cuán nimia sea, contra los Caminantes y sus Parientes.

Espadas de la Noche

Los Caminantes odian a los no-muertos, pero ninguno con más fervor que las Espadas de la Noche. Este campo, fundado largo tiempo atrás como las Dagas de Nut, desea algo más que imposible: destruir a todas las Sanguijuelas que enfangan el rostro de Gaia con su sucia presencia. Aunque muchos Garou respetan su fervor, a veces causan problemas a clanes que han establecido una tregua con los vampiros de la zona; una recelosa paz es un compromiso inaceptable para las Espadas. Todas las Sanguijuelas deben morir.

Heraldos

Los Heraldos, que fueron parte de los Buscadores hasta que la Tribu fue expulsada de Khem, portan advertencias de peligro a aquéllos lo bastante sabios como para escucharlos. Esgrimen las espadas gemelas de la profecía y la buenaventura, y buscan nuevas formas de interpretar viejas advertencias. También son conocidos por ser algunos de los guerreros más letales de la Tribu, aventurándose donde otros temen ir para poder recoger (y entregar) sus mortales mensajes.

Viajeros

Los Viajeros, leales a Gaia, a la Tribu y a la Nación Garou, ejercen su negocio de mercenarios como forma de compensar la maldición que los expulsó de su Patria. Incapaces de construir la estructura de apoyo que les conferiría poseer múltiples Túmulos y comunidades estables de Parentela, comercian con sus habilidades tanto en el campo de batalla como fuera de él con aquéllos que no están tan dotados. Al hacerlo, no sólo enriquecen a los Caminantes con los recursos que reclaman, sino también con los vínculos que establecen con otras Tribus.

Colmillos Plateados

Oficialmente, la Tribu de los Colmillos Plateados carece de campos; su dogma es presentar un frente unido de cara a las Tribus "inferiores". Sin embargo, entre bambalinas, son tan cismáticos como cualquier otro grupo de Garou, dividiéndose en logias, casas e incluso campos secretos. Estas divisiones siguen líneas políticas, filosóficas y prácticas que incluso los miembros de la Tribu rara vez entienden por completo.

Logias

Se espera que, al poco de su Primer Cambio, cada Colmillo Plateado escoja una de las dos Logias a modo de declaración oficial de intenciones y puntos de vista. Algunos aplazan esta decisión y otros rechazan hacerla jamás, pero tal rechazo obstaculiza su progreso en las filas y los puestos de la Tribu. Si no pueden demostrar su compromiso con los principios expuestos por una Logia, no pueden confiárseles los compromisos de un puesto importante en el clan o de un rol de responsabilidad en la Tribu.

Logia de la Luna

La Logia de la Luna, la primera logia de los Colmillos, creada para recuperar el amor de Luna y obtener su perdón por la alianza de la Tribu con Helios, aún se centra predominantemente en lo esotérico: asuntos espirituales y místicos, emociones y la moral de los súbditos de su rey. Perspicacia e intuición son las herramientas de la Logia de la Luna y, aunque muchos de sus miembros son Homínidos, la mayoría de los Lupus de la Tribu entregan su lealtad a la Logia de la Luna.

Logia del Sol

La Logia del Sol, creada como respuesta a la formación de la Logia de la Luna, se preocupa del mundo material: historia y asuntos actuales, relaciones entre Tribus y entre clanes, rastrear los movimientos del enemigo, etc. Sus métodos son el orden y la razón, y la logia está dominada por los Homínidos.

Casas

De las trece casas tribales que una vez existieron, sólo perviven siete: Siete líderes Colmillos Plateados guiando el destino de la Tribu por todo el mundo; siete familias de Colmillos Plateados, cada una con su propia perspectiva acerca de cómo debería gobernarse la Tribu y la Nación.

Casa del Aullido Austero (Gran Bretaña)

Recientemente, el Aullido Austero ha sido atacado de forma feroz con alegaciones de corrupción y de haber quedado manchada por el Wyrm a causa de rituales sacrificiales del Club del Fuego Infernal [N.d.T.: Sociedad hedonista inglesa del siglo XVIII] entre su Parentela. Su Reina ha desaparecido y la casa se afana en redimirse.

Cimera Rojo Sangre (Asia e India)

Durante miles de años, la Cimera Rojo Sangre fue el único punto de apoyo seguro de la Tribu en Oriente. Ahora, atormentada por la infertilidad, la Casa se tambalea, al borde del completo Harano.

Casa del Corazón Sabio (Mediterráneo y Oriente Medio)

El Corazón Sabio, largo tiempo considerado un bastión de sabiduría dentro de la Tribu, ha comenzado a proteger sus secretos incluso más aún en los últimos tiempos, haciendo que algunos sospechen que puedan estar jugando con conocimientos que los Garou no deberían conocer.

Clan de la Luna Creciente (Rusia)

La Luna Creciente, que prefiere denominarse clan en lugar de casa, confía en los códigos establecidos por su historia y su ancestral tradición más que la mayoría, lo cual ha llevado tanto a su caída como a su renacimiento.



Casa del Hogar Inquebrantable (Canadá y Medio Oeste de EE.UU.)

Orgulloso de su rol como mediador entre Tribus, en los últimos tiempos el Hogar Inquebrantable ha hecho poco para apaciguar los conflictos que sacuden Norteamérica; por el contrario, se ha aislado después de que un enemigo desconocido destruyera varios de sus principales Túmulos.

Casa del Ojo Resplandeciente (Norte de Europa)

Calculadores, crueles y claramente desequilibrados, la Casa del Ojo Resplandeciente observa al resto de la Tribu (y de la Nación) con mirada vigilante. Sus inquisidores buscan arrancar la mancha del Wyrm de la Tribu antes de que se convierta en una epidemia.

Casa Wyrmfoe (Nordeste de EE.UU.)

Wyrmfoe, la casa tribal más moderna, es conocida por sus inconformistas: sus reyes audaces e individualistas. Confían más en su propio instinto y astucia que en la tradición.

Campos

Abarcando varias logias y casas, la mayoría de los campos de los Colmillos Plateados son grupos secretos cuyos miembros serían humillados, castigados o algo peor si su asociación con el campo fuese conocida. Otros se deleitan en su secretismo, ya sea porque se adecúa a las metas de su campo o por mantener su información oculta del público (o ambas cosas).

Maestros del Sello

Ningún Hijo de Halcón admitiría jamás ser miembro de este campo, y acusar a alguien de ello provocaría un duelo de honor. La razón es simple: todos los Maestros del Sello son ladrones que roban secretos a los espíritus y a otras Tribus. Mientras mantienen sus identidades en secreto, divulgan lo que han aprendido entre los miembros de la Tribu que mejor pueden usar esa información para promover los intereses comunes de los Colmillos.

Rapaces Grises

Los Rapaces Grises, una sociedad de Colmillos Plateados que lucha por castigar a aquéllos que insultan o ignoran el ancestral derecho a gobernar de su Tribu, mantienen en secreto su identidad, pero sus acciones son evidentes. El terror y la tortura son el pan de cada día en su intento de hacer respetar antiguos juramentos de fidelidad que pocos Garou aparte de los Colmillos recuerdan o reconocen.

Renovación

Hay rivales del poder de los Colmillos Plateados incluso en los salones de los lobos blancos. La sociedad secreta denominada Renovación se atreve a disentir de la ortodoxia de la Tribu y pretende reemplazar a los líderes viejos, endogámicos y seniles con otros jóvenes y cuerdos. No quieren que los Colmillos Plateados como Tribu renuncien al poder sobre las demás Tribus, dado que consideran que esto supondría el fin de la Nación Garou. Simplemente creen que debe haber un cambio interno. Recientemente, han presentado propuestas al grupo de Contemplaestrellas denominado Sendero Interior y están explorando vías para que ambos grupos trabajen juntos.

Sacerdocio de Marfil

Cuando el Primer Lobo murió para salvar a Gaia, aprendió el "Secreto de la Muerte". El Sacerdocio de Marfil es una sociedad secreta de Colmillos Theurge que, tras afrontar una serie de pruebas espirituales, comienzan a aprender esos mismos secretos sobre lo que yace más allá del manto de la Muerte.

Divisiones Filosóficas

Sin ser verdaderas logias, ni casas, ni tampoco campos, estos grupos filosóficos forman otra división más que separa a los Colmillos Plateados. No todos los Colmillos pertenecen a una u otra ideología, y no todo el mundo cuyas creencias se ajustan a las de uno de los grupos se identifica como Renovacionista o Monárquico, pero la división es lo bastante significativa como para merecer una mención.

Monárquicos

Los Monárquicos vuelven la vista al pasado para responder a las preguntas del presente; creen que las ancestrales tradiciones de los Colmillos proporcionan una respuesta para cualquier situación (si se siguen correctamente). Abjuran de los cambios o adaptaciones modernas en la forma de hacer las cosas de la Tribu, aferrándose al pasado con fanática devoción.

Renovacionistas

A veces confundidos con los usurpadores clandestinos que se llaman a sí mismos "Renovación", los Renovacionistas buscan "arreglar" lo que creen que es un problema en la Tribu: la excesiva adherencia a la ceremonia y la tradición frente a la urgente necesidad de nuevas soluciones para los problemas modernos. Algunos urgen a los reyes a confiar no en la sabiduría del pasado, sino en la inteligencia del presente. Otros piden una revigorización espiritual, un retorno a los tiempos en los que los antiguos reyes consultaban a los líderes espirituales del lugar antes de llevar a cabo ninguna acción que afectase a la zona.

Contemplaestrellas

Nada es perfecto; la realidad es inherentemente defectuosa. Incluso una Tribu como los Contemplaestrellas está fracturada en fragmentos que sólo atrapan parte del todo especular. Algunos son simplemente miembros de la Tribu que se reúnen por un propósito especial, centrándose en una única tarea dada por Gaia. Otros se organizan aparte del resto de la Tribu con un espíritu de división y colapso.

Ana-gamin

Conocidos como "Los que no Retornan", algunos creen que los Ana-gamin no son más que una leyenda. Dependiendo de qué historia se cuente, o bien aceptan o bien secuestran a miembros de la Tribu que consideran dignos de acompañarlos en sus viajes por la Umbra. Buscan liberarse de los grilletes de la realidad y creen que pronto todos los Contemplaestrellas partirán a la Umbra, deshaciéndose de sus ataduras mortales, y nunca retornarán a la Tierra.

El Árbol del Mundo

El Árbol del Mundo busca expandir la iluminación no sólo entre los Garou, sino también entre los humanos, magos y Razas Cambiantes. También viaja más lejos que la mayoría en los reinos espirituales, habiendo aprendido a enviar sus mentes a la Umbra Astral en busca de conocimiento mientras sus cuerpos permanecen anclados a la Tierra.

El Céfiro

Los miembros de El Céfiro viajan entre los demás Garou, uniéndose a manadas y extendiendo su sabiduría mediante el ejemplo. La experiencia es su meta, pues en los intrincados destinos de éstas esperan obtener visiones que de otra forma serían imposibles de conseguir. Se dice que Kai Lin fue el primero de este campo. Algunos dicen que El Céfiro se formó originalmente en torno a un *dojo* de entrenamiento de kailindo. Pero, como los espíritus del viento con los que contactan, no pueden permanecer en un lugar durante mucho tiempo y deambulan con las tormentas.

Corredores del Trance

Este campo, cuyos miembros son a veces confundidos con Caminantes Silenciosos, pertenece a una antigua tradición. La lung-gompa (meditación del viento) les proporciona poder físico para realizar sus deberes: transmitir mensajes, objetos y secretos de Túmulo a Túmulo o de corte a corte. Mediante la meditación y otras prácticas místicas, son capaces de lograr casi la ingravidez, lo que les permite correr sobre el agua, escalar imponentes obstáculos y realizar otras hazañas de destreza, velocidad y resistencia.

El Hilo Sagrado

Los miembros de este campo sienten que el enfoque de la Nación Garou, centrada en los hombres lobo, será su perdición, y que sólo combatiendo al Wyrm allí donde habita (en los corazones y mentes de la humanidad) se puede ganar realmente la Guerra. Los miembros del Hilo Sagrado viajan a los más oscuros corazones de las poblaciones humanas y actúan como instructores, consejeros y mentores de la gente que encuentra allí, ofreciendo educación de muchos tipos para ayudar a fortalecer el espíritu humano.

Klaital Puk

Liderados por una reencarnación de Klaital, el primer Contemplaestrellas, el Puk sigue las directrices de su mentor para cultivar la iluminación. Sienten que la comprensión de la sabiduría original es más valiosa que la sabiduría de una mente corrompida por el mundo actual. Recientemente, el campo ha quedado devastado porque el espíritu de Klaital no se ha reencarnado para guiarlos. Algunos creen que esto es un signo de que los últimos días del Apocalipsis son inminentes.

Ouroboroanos

Su meta es liberar de la Urdimbre al Wyrm del Equilibrio. En lugar de luchar contra la Tejedora, usan sus energías para buscar al Wyrm en todas sus formas con la esperanza de descubrir el secreto para liberarlo. Sólo siguiendo al Wyrm hasta su cueva, en lugar de luchar contra sus esbirros, sienten que realmente pueden influir en el resultado de la Guerra Final.

Nacimiento Metástico

Estos Contemplaestrellas creen que el Wyrm no está enjaulado, sino dentro de un capullo experimentando una metamorfosis, preparándose para una nueva realidad que la Tejedora alumbrará. Una vez que la haya terminado, romperá su crisálida y se adentrará en el nuevo mundo. Los Contemplaestrellas que siguen este campo creen que es algo bueno y que toda la Tribu debería ayudar a otros a prepararse para ello, en lugar de combatirlo.

Sendero Interior

Sendero Interior es una facción encubierta de los Contemplaestrellas dedicada a relevar a los Colmillos Plateados mediante el control mental y la manipulación de la política desde el interior. Creen que alguien debe controlar a los dementes líderes Garou por el bien de Gaia y la Nación al completo. Son muy sigilosos y operan sin el conocimiento de los maestros de su Tribu. Sendero Interior ha tenido éxito a la hora de ganar conversos entre los Colmillos Plateados, principalmente la sociedad secreta llamada Renovación.

Sucesores Celestiales del Devorador de Demonios

Etiquetados por muchos como un culto apocalíptico, los Sucesores se dedican a derrotar y destruir a los demonios que beben el alma de Gaia como hambrientos tumores (esto es, los vampiros y otros no-muertos). Cuando no están combatiendo a sus demonios, los miembros de este campo suelen ser indistinguibles de los demás Contemplaestrellas, pero cuando se enfrentan a su enemigos, visten túnicas verdes en homenaje a Zhong Kui, el primero de los suyos, y atacan con resuelto fanatismo.

Fianna

La idea de los campos ha formado parte de la Tribu de los Fianna desde los primeros días, cuando las familias y las naciones guerreaban unas contra otras y la Tribu se dividió para vigilar diversos rebaños de Parentela. Algunos aseguran que si sólo hubiera dos Fianna en el mundo, uno tomaría una posición en cada asunto y el otro la opuesta por pura obstinación. Por eso existen incontables pequeñas facciones dentro de la Tribu, pero varias han aguantado el paso del tiempo y poseen suficientes miembros como para destacar.

Fundamentalistas de la Madre

Muchos Fianna consideran a los Fundis el "pequeño secreto oscuro" de la Tribu. Su número aumenta cada vez que hay un breve receso en los ataques del Wyrm, un respiro que permite a los más impetuosos entre los Fianna volverse unos contra otros (y contra sus respectivas Parentelas) en lugar de centrar toda su atención en la auténtica guerra. Los Fundis predican un retorno a las prácticas del Impergium: hacer sacrificios selectivos para contener el crecimiento de la humanidad (por lo general, empezando por la Parentela de sus enemigos políticos). El nombre del campo ha cambiado a lo largo de la historia, pero con independencia de cómo se llamen, los Fundis se fortalecen con el conflicto, incluso contra otros Fianna, reflejando las políticas mundanas que separan a la gente de su tierra natal.

Guardianes de las Canciones

Los Guardianes de las Canciones son los Galliard de los Galliard, dedicados a mantener viva la historia no sólo de los elegidos de Venado, sino de toda la Nación Garou. Viajan por todo el mundo, aprendiendo canciones nuevas y viejas de las demás Tribus. Sin embargo, no todos son Galliard. Los Theurge Guardianes de las Canciones tratan de mantener vivos los ritos de los Garou, los Philodox aprenden a preservar la sabiduría de otras Tribus, e incluso hay algunos Ragabash en el campo que mantienen vínculos con las otras Tribus y comparten formas de mantener a la Nación alerta. Los Fianna de mentalidad más marcial encuentran otros campos, pero a lo largo de la historia han existido un puñado de Guardianes de las Canciones Ahroun que se han dedicado a descubrir y aprender formas de lucha, tácticas y estilos de armas perdidos por toda la Nación.

Hermandad de Herne

Este campo actúa como una fuerza de reacción rápida, formando equipos de ataque que usan Puentes Lunares para llegar a Túmulos que están bajo el ataque del Wyrm y defendiendo lugares que podrían caer sin su ayuda. La Hermandad tiene reputación de ser faccionalista más allá del núcleo de su propósito, especialmente como campo exclusivamente inglés. Muchos, incluidos los Nietos de Fionn, creían que el propósito principal del campo era extender la política de imperialismo del Imperio Británico a la Tribu. Sin embargo, cuando recientemente una mujer francesa tomó el liderazgo del campo y reenfocó su atención a la guerra de guerrillas, muchos vieron socavadas sus quejas de opresión contra los irlandeses.

Hijos de Lobo Terrible

Constituido principalmente por Garou Lupus, este campo vigila las emanaciones de las fuerzas del Wyrm basándose en sus efectos sobre el Kaos. Al percibir cambios en el flujo del depredador y la presa y el crecimiento o declinación de la flora en los lugares del Kaos, pueden detectar y erradicar la influencia del Wyrm antes de que ésta se haga fuerte. Como sucede en muchos grupos Lupus, su número está menguando; pocos Homínidos (y ningún Metis) son considerados dignos de correr con Lobo Terrible el tiempo suficiente para convertirse en miembros. El propio campo suele ser visto con sospecha desde fuera porque rara vez permanece vinculado a un Túmulo durante mucho tiempo.

Nietos de Fionn

Muchos jóvenes Fianna ven a los Nietos de Fionn (dedicados a los ideales de combate de su Ancestro, Fionn mac Cumhail) como la oportunidad perfecta para demostrar lo que valen ante el resto de la Tribu y de la Nación. Se consideran a sí mismos los héroes escogidos de Venado, y son reconocidos por su valentía, viajando adondequiera que estén las mejores peleas: Sudamérica, Oriente Medio, el Norte de África y cualquier lugar donde el Wyrm asome su fea cabeza.

Tuatha de Fionn

Aunque los foráneos vinculen a todos los Fianna con las hadas, los Tuatha de Fionn son el campo que tiene más probabilidades de tratar con ellas. Los nuevos Tuatha son reclutados por miembros actuales que encuentran algo en ellos (sangre feérica o locura) que creen que les permitirá tratar con la Buena Gente en términos de relativa igualdad. Tras un largo período de tutelaje, son llevados a conocer a las Hadas y, con suerte, se unirán a los Tuatha de Fionn como miembros de pleno derecho. Los Hijos de Fionn no sólo parlamentan con las hadas en nombre de la Nación Garou, sino que gracias a ellas aprenden mucho acerca de enemigos comunes que, aunque no hayan sido necesariamente engendrados por el Wyrm, es probable que interfieran con la Nación.

Vagabundos Susurrantes

Estos Fianna no reclaman ningún territorio y viajan por el mundo en bandas con sus parientes, dependiendo en gran medida unos de otros para sobrevivir. A diferencia de la mayoría de los Fianna, que aman su hogar, estos Garou siempre están en movimiento y nunca permanecen mucho tiempo en un mismo lugar. Actúan como los ojos y oídos de la familia, con el Righ de cada banda informando al Ard Righ de la Tribu acerca de cualquier cosa que perciban en sus viajes y que pudiera causar problemas a los Fianna o a la Nación en su totalidad. Dada su naturaleza nómada, los Fianna, o incluso otras Tribus, buscan a los Vagabundos cuando necesitan información sobre un lugar concreto. También son empleados como exploradores por las partidas de guerra Fianna debido a su comprensión innata tanto de los bosques como de los entornos urbanos.

Furias Negras

Las diferentes ramas ideológicas dentro de la Tribu de las Furias Negras se conocen formalmente como kukloi (kuklos en singular) o "círculos", cada uno de los cuales cumple el papel que los campos cumplen en otras Tribus. Aunque los miembros de distintos kukloi podrían no ponerse de acuerdo, no luchan (al menos no abiertamente). Existen las riñas (y, en el caso de Las Hermanas y la Orden de la Madre Misericordiosa, tensiones de siglos de antigüedad), pero el Cáliz Exterior desaprueba las hostilidades entre campos que se vuelven demasiado obvias.

Amazonas de Diana

Las Amazonas de Diana rara vez piensan o se refieren a sí mismas como un kuklos formal. Por el contrario, el término hace referencia a cualquier Furia Negra cuya prioridad sea demostrar su destreza en la batalla. Ante la elección de impartir justicia sobre un violador o luchar contra una criatura del Wyrm en glorioso combate, las Amazonas elegirán siempre la batalla abierta. Aunque las miembros más conservadoras de la Tribu las menosprecian, las Amazonas son valientes y directas. Son las primeras en defender el honor de las Furias contra los forasteros y son la vanguardia de la Tribu en los asaltos contra los baluartes del Wyrm.

Bacantes (o Ménades)

Una Bacante cumple su destino al destruir las posesiones y el sustento de los peores transgresores de la ley de Gaia: violadores, asesinos en serie, matricidas y grandes contaminadores. Imparte un castigo personal y violento a los criminales que descubre. Estos asaltos se mantienen ocultos a ojos de la humanidad, y los que se llevan a cabo a gran escala suelen ser confundidos con desastres naturales. Aunque las Bacantes (a veces llamadas Ménades) permanecen al lado de su Tribu cuando un Vagabundo de los Nexos o una manada de vampiros ponen en peligro un Túmulo, prefieren caer como un martillo sobre quienes planean y perpetran crímenes del Wyrm.

Filibusteras

La misión de las Filibusteras es encontrar nuevos lugares del Kaos que puedan ser consagrados a Gaia y convertidos en Túmulos. El kuklos está mermando porque quedan muy pocos lugares del Kaos en el mundo. Una fracción de las Filibusteras cree que necesitan encontrar un nuevo cuerpo para Gaia en alguna otra parte de la Umbra, algún lugar que el Wyrm aún no haya encontrado. El resto aún se dedica a descubrir lugares del Kaos ocultos en los que construir Túmulos o lugares una vez sagrados que consagrar de nuevo a la Diosa Madre.

Las Hermanas

Las Hermanas controla redes de contactos e información que rivalizan con las de los Roehuesos o los Moradores del Cristal. Muchas hermanas también trabajan como conseguidoras, capaces de obtener cualquier cosa, desde armas y munición hasta sangre de gigantes... por el precio adecuado. Las Hermanas se fundó durante la época de la Inquisición, cuando sus miembros apartaban del camino de la Iglesia a Garou, Parentela y mujeres sabias para conducirlos a lugares seguros. Mientras viajaban, las hermanas descubrieron que la información que llevaban con ellas era tan valiosa para los clanes aliados como otro par de garras y colmillos. En la actualidad viajan menos, pero su intercambio de información y artículos es un importante recurso para la Tribu.

Hijas de la Luna

Los rituales de las Hijas de la Luna y su doctrina se asemejan al paganismo actual de la Nueva Era, y se esfuerzan por mantener vivo el espíritu de Gaia mediante el cambio, encarnando la fuerza del Kaos lo mejor que pueden. Sus miembros adaptan los adornos del mundo moderno a su magia con facilidad: las inscripciones que en tiempos pretéritos se trazaban sobre roca fueron esbozadas con una pluma en el siglo XVIII, y hoy podrían ser dibujadas en la pantalla de un portátil.

Orden de la Madre Misericordiosa

Cuando la Iglesia Católica se expandió por toda Europa siguiendo los pasos del Imperio Romano, la Orden decidió no combatir esta herramienta del patriarcado directamente, sino infiltrarse en ella y subvertirla. La Orden trabaja para reformar la sociedad humana usando las herramientas de esa misma sociedad: la política, las artes y la religión. A veces, las Garou se unen a una orden religiosa humana cuando se unen a este kuklos. Esto puede provocar conflictos internos para las Garou, que deben hacer malabares para servir a Dios y la iglesia a la que se unen mientras defienden su responsabilidad principal para con Gaia.

Madre Vengadora (sub-facción)

La Madre Misericordiosa se ha ganado cierta confianza entre los Colmillos Plateados, que ven a este kuklos como un valioso conducto para conectar con la sociedad mortal. La Madre Vengadora, una pequeña sub-facción dentro de la Orden, explota esta confianza, espiando las debilidades intratribales de los Colmillos con la esperanza de derrocar el dominio absoluto de esta Tribu, eminentemente patriarcal, sobre la base de poder de la Nación.

El Templo de Artemisa

Como el kuklos más conservador de las Furias, las miembros del Templo son firmes aliadas de las Bacantes y actúan como la sensatez ante la Rabia de ese grupo. Creen que las Furias deben trabajar como un todo cohesionado y permitir al resto de Tribus trabajar también por sí mismas. Para el Templo, las manadas de varias Tribus son una farsa y violan las aparentes intenciones de Gaia de separar la Nación Garou en distintas Tribus.

Garras Rojas

Las facciones y los campos son una perversión humana, una división de fronteras filosóficas que es ajena a la mentalidad de los Garras. Aun así, forzados a tratar durante siglos con Garou de pensamiento humano y sus aún más débiles Parientes, ni siquiera la Tribu de los Garras Rojas ha sido inmune a la filtración de estas mentalidades divisorias. Hay tres "campos" reales entre los Garras Rojas, con un cuarto por defecto que engloba a los miembros que no entran dentro de los extremos puntos de vista de los demás.

Cachorros Moribundos

Los Cachorros Moribundos, una sociedad secreta con rituales que les permiten "alimentar" a la Tierra con dolor humano, sacrifican víctimas humanas empleando elaborados métodos de tortura. Cuanto más prolonguen la muerte de su víctima, más sustancia sienten que extraen de su trabajo. Aunque muchos persiguen sus metas únicamente para sanar las heridas que la humanidad ha causado a la Madre Tierra, otros obtienen un sádico placer de tales prácticas y buscan cualquier oportunidad para realizar sangrientos y horribles sacrificios en Su nombre.

Compromiso de la Cría

Ningún Garra Roja se identifica como miembro del Compromiso del Cría (consideran el título tan insultante como parece). Otras Tribus llaman a este campo la "Facción Antiextinción". Suele retratarse como "los Garras Rojas que no quieren matar a todos los humanos", pero es más que eso. Las Crías encuentran cierto valor en algunos humanos; un punto de vista que, aunque ambiguo, es suficiente para que el resto de la Tribu quiera someterlos.

Custodios de la Tierra

Los Custodios de la Tierra no son un auténtico campo sino la designación de facto que reciben aquellos Garras que no caen en ninguno de los otros tres extremos. Los Guardias, tan cercanos a moderados como pueden ser los Garras Rojas, no dudan en matar a un humano si es necesario, pero no creen en el exterminio absoluto. Algunos creen que si no hubiera tantos humanos serían una molestia tolerable en lugar de la clara amenaza que ahora suponen. A otros les gustaría ver desaparecer a la humanidad, pero no creen que los Garou tengan herramientas para lograrlo, así que buscan otras opciones. Este "campo" comprende a la mayoría de Garras de la Nación.

Logia de los Reyes Depredadores

La Logia está compuesta por Garras Rojas que desean ver muerto a cada ser humano sobre el planeta (sin concesiones, ni Parentela Homínida). Todos los humanos, muertos. Creen que la única posibilidad de que Gaia tenga una oportunidad para sanarse es eliminar a las criaturas que la hieren continuamente. No les preocupa que sus creencias sean impopulares entre el resto de la Nación o que sus acciones puedan atraer a más cazadores contra los Garou. No se preocupan por las consecuencias, porque saben que van a perder. Son conscientes de cuán fútil es su lucha y eso los empuja a la desesperación… volviéndolos extremadamente peligrosos.

Hijos de Gaia

Los Hijos de Gaia están más divididos que la mayoría de las Tribus en lo que se refiere a los campos. Algunos creen que puede ser algo positivo; una forma de unir a aquéllos que de otra manera podrían no formar los vínculos de amistad que llevan a la auténtica unidad. Históricamente, los Hijos de Gaia han permitido, e incluso alentado, unirse a más de un campo, si alguien así lo deseaba; hacerlo era visto como una señal de implicación. Sin embargo, en los últimos tiempos ha habido un movimiento dentro de la Tribu para renunciar por completo a los campos. Los partidarios de este movimiento creen que al dar aún más etiquetas con las que identificar a los Garou, éstas alientan la disensión y el conflicto entre quienes de otra forma se verían como parte de un todo.

PORTADORES DE LA PAZ ETERNA

Los Portadores son un perverso campo de antiguos Hijos de Gaia que creen que la única forma de traer la paz al mundo es destruir a todos los que moran en él. Aunque los miembros de este campo no han hollado (aún) la Espiral, sus ideales (una paz perfecta mediante la aniquilación) están sólo a un paso de los de los Danzantes.

Aethera Inamorata

Un campo a veces controvertido, dedicado a la curación mediante el sexo y el amor carnal, que cree que los emparejamientos Garou-Garou no son una ruptura de la Letanía, sino que son, de hecho, una valiosa herramienta en pos de la unidad, siempre que no engendren hijos. Monitorizan los embarazos de la Parentela para ayudar a las familias a prepararse para la posibilidad de un hijo Garou y facilitan los matrimonios entre Parientes de Tribus distintas en nombre de la unidad y la confianza entre Tribus. Por desgracia, esta práctica les granjea la animosidad de las Tribus que priorizan la pureza en sus linajes.

Ángeles en el Jardín

Para los Ángeles, inmunizar a la generación humana más joven contra el Wyrm Profanador es prioritario. Mantienen una red clandestina entre sus Parientes para proteger a los niños frente a maltratadores, incluso cuando eso significa secuestrar y encontrar nuevos hogares para los jóvenes amenazados. También luchan por sembrar los libros, los videojuegos y otros medios infantiles con ideales gaianos, con la esperanza de poner a los más jóvenes en contra del Wyrm.

Ataque Inminente

Ataque Inminente entrena constantemente a sus miembros para prepararlos para la Batalla Final. El Apocalipsis está próximo y este campo cree que la única esperanza que los guerreros de Gaia tienen de ganar el Último Ataque es centrarse por completo en la tarea que les espera. Rehúyen a aquellos miembros de la Nación que están obsesionados con sus propios objetivos; si eso significa cortar lazos con otras Tribus, que así sea.

Buscadores de las Tribus Perdidas

Los miembros de este campo creen que la única esperanza de la Nación es recuperar y reintroducir a las Tribus Perdidas de vuelta a la Nación Garou. Los Buscadores investigan avistamientos de "lobos fantasma" que encajen con la descripción de los Croatanos o estirpes de humanos relacionados con los antiguos linajes Bunyip con la esperanza de reconstruir esas Tribus. Además, sirven como enviados ante los Tótems de las Tribus Perdidas y sus proles. Más controvertido es su objetivo de capturar y reeducar Cachorros y Ronin de la Espiral Negra con la esperanza de reconstruir una versión gaiana de la caída Tribu de los Aulladores Blancos.

La Hazaña Paciente

La Hazaña Paciente trabaja para llevar la unidad más allá de las fronteras entre Tribus. Históricamente, los miembros de la Hazaña Paciente localizaron a los Uktena y Wendigo del Viejo Oeste y trataron de enmendar las relaciones entre los europeos y las naciones colonizadas. Creen que la Nación no puede perder a un solo Garou y que sólo dando la bienvenida y comprendiendo los valores y prioridades del resto de Tribus podrán los Garou estar verdaderamente unidos.

Hijas de Démeter

Las Hijas de Démeter trabajan para mostrar el mundo natural a los humanos para que así puedan amarlo, honrarlo y respetarlo según crecen. Hacen los asuntos ambientales mucho más apetecibles para los negocios, mostrando los beneficios fiscales de los productos ecológicos, mientras presionan a los gobiernos y los urbanistas para que incorporen y protejan los espacios naturales dentro de los ambientes urbanos. Las Hijas creen que sólo alentando a la humanidad a amar al Kaos puede haber alguna esperanza de protegerla del Wyrm.

Sirvientes de Unicornio

Los Sirvientes, dedicados a fomentar la paz entre las Tribus por medio de misiones intertribales y alentando las manadas y clanes de diversas Tribus, trabajan para encontrar mensajes de unidad (sin importar cuán escondidos estén) en la doctrina principal de cada Tribu. Después usan esos puntos en común para acercarlas entre sí en lugar de tratar de cambiar las creencias de los demás.

La Cúspide del Cuerno (sub-facción)

Esta sub-facción opera dentro de los Sirvientes de Unicornio. Los miembros de la Cúspide prestan mucha atención a los temas controvertidos entre las Tribus, esperando explotarlos para poder minar el poder de los Colmillos Plateados y reemplazar a la Tribu gobernante con un Parlamento Garou.

Los Ungidos

Los Ungidos renuncian a la violencia. Creen que es imposible alcanzar la paz mediante la guerra y buscan compartir ese mensaje con aquéllos dispuestos a escucharlos. El campo centra su atención en usar (y enseñar) Dones y Ritos que calmen a sus enemigos en lugar de herirlos y ayudan a otros Garou a lidiar con su Rabia.

El Único Árbol

El Único Árbol se ve a sí mismo como los glóbulos blancos de Gaia. Son asesinos, tanto guerreros de primera línea como sigilosos homicidas. Dicho esto, no matan por Rabia, pasión, odio, malicia u orgullo, ni aceptan miembros que busquen unirse al campo con esas motivaciones. Matan porque es aquéllo para lo que Gaia los ha creado; son el medio a través del que Ella puede golpear a sus enemigos.

Moradores del Cristal

Mientras que muchas Tribus consideran los campos influencias disgregadoras, los Moradores del Cristal los ven como vías de especialización. Igual que los cinco Auspicios, los campos permiten a cada Morador centrarse completamente en sus puntos fuertes mientras que otros persiguen trabajos complementarios. Históricamente, diversos campos se han alzado en uno u otro momento para dominar los puestos de responsabilidad de la Tribu. Por lo general, esto es un reflejo del valor añadido que ese campo representa a la hora de alcanzar las metas de los Moradores en un momento determinado.

Ciberperros

Fundados por algunos de los Garou más brillantes que jamás haya conocido la Nación, los Ciberperros buscaban crear un equilibrio perfectamente integrado entre espíritu, cuerpo y máquina: el arma definitiva para Gaia. Sin embargo, se disolvieron (en su mayor parte) después de que los líderes del campo implantaran a la fuerza prótesis cibernéticas a algunos Garou Lupus, matando a muchos de ellos en el proceso. Los miembros restantes aún investigan la cibernética y otras formas de transhumanismo (a pesar de partir de una base material que no es del todo "humana"). Ahora hablan de moderación, progresos cautos y, al menos en los foros públicos, de la necesidad de absoluta transparencia con los involucrados (y su permiso).

Despertar Mecánico

Considerado por muchos una leyenda urbana, se dice que este campo intenta unir fuerzas por el derecho de la Máquina a liberarse de su esclavitud a manos de la humanidad. Los rumores dicen que el Despertar Mecánico está (o estaba) formado principalmente por Garou Lupus cuya meta era liberar a los Incarna de la Máquina del control humano y así permitir que tomase su lugar natural en el flujo del mundo espiritual.

Dies Ultimae

Dies Ultimae, mitad culto del Día del Juicio, mitad campo de entrenamiento de mercenarios, ofrece "fuerzas de élite a pequeña escala para misiones delicadas a corto plazo". Usan los fondos obtenidos de sus contratos como mercenarios para lanzar ataques contra objetivos del Wyrm, utilizando soldados paramilitares tanto Parientes como

Garou. Los líderes de Dies Ultimae creen que el fin de los tiempos se aproxima para la Nación Garou. Se reconocen como terroristas de Gaia y usan cualquier táctica necesaria (guerra de guerrillas, asesinatos, incendios provocados y destrucción de estructuras, combate urbano, propaganda, etc.) para alcanzar sus fines.

Disyuntores Aleatorios

Consagrados a usar computadoras para cambiar el curso del Apocalipsis, los Disyuntores Aleatorios incluyen a cualquiera desde *hackers* a administradores de sistemas: todos los que ven la tecnología como la última (y más importante) herramienta de la Nación Garou. Los Disyuntores se organizan de forma general en torno a proyectos que van desde reunir información a la destrucción absoluta. Aunque a veces son etiquetados como "Ludistas" [N.d.T.: En referencia al movimiento inglés de principios del XIX en contra de las máquinas que destruían el empleo] debido a sus ataques iniciales contra objetivos tecnológicos, creen en liberar la información y la red del dominio que Tejedora y Wyrm tienen sobre ella, y en usar tecnología e información como herramientas para ayudar a la Nación en sus objetivos.

Granjeros Urbanos

Dedicados a llevar el Kaos a los entornos urbanos, los Granjeros Urbanos son capaces de crear verdaderas junglas en tejados, edificios abandonados y dentro de parques y espacios verdes de la ciudad. Creen que la jardinería urbana (incluyendo la subterránea, la de interior o la de nichos "recuperados", como los parterres) no sólo lleva el poder del Kaos a los habitantes de las ciudades en formas que muchos de ellos no podrían experimentar de otra manera, sino que también, realizada de forma adecuada, podría detener la expansión de las ciudades hacia la poca naturaleza que aún permanece pura.

Lobos Corporativos

Este campo es una vasta red de Moradores del Cristal dedicada a usar los grandes negocios como una herramienta para derrotar al Wyrm. Como organización eminentemente política, los miembros de este campo mantienen una fuerte jerarquía (fácilmente demostrable mediante diagramas de flujo y árboles departamentales) y utilizan empresas locales, nacionales y multinacionales a la vez como fusta y como zanahoria para alentar un comportamiento deseable en la población humana. Los Lobos Corporativos han sido habitualmente el campo dominante en la Tribu desde mediados de los 70. La implantación de la tecnología proporcionó un mayor poder a los Disyuntores Aleatorios, pero los Lobos Corporativos se han recuperado en los últimos tiempos, ganando fuerza a medida que las corporaciones como concepto ejercen un mayor control sobre el mundo.

Mafiosos

Los Mafiosos, muy vinculados con la mafia y otras formas de crimen organizado, utilizan toda clase de iniciativas lucrativas para financiar y apoyar la guerra contra el Gran Corruptor y para derribar los negocios de sus rivales manchados por el Wyrm. Hasta que fueron reemplazados por los Lobos Corporativos a mediados de los 70, los Mafiosos dominaron las posiciones de poder dentro de la Tribu de los Moradores durante varias décadas. Sus miembros demostraron una ambición implacable, inspirando una devoción fanática en sus compañeros de manada, Parentela y esbirros.

Pilotos Umbrales

Los Pilotos Umbrales comparten un amor por la exploración y el descubrimiento y se dedican a investigar los límites más lejanos de la Umbra y los misterios que allí aguardan. Muchos han creado vehículos de transporte umbral con extraños diseños, se han dedicado las máquinas en su totalidad y las han usado para explorar no sólo los Reinos Próximos sino también la Umbra Profunda.

Primitivos Urbanos

Quizás sea más exacto catalogarlos como un movimiento que como un auténtico campo, pero los Primitivos Urbanos luchan por desatar el lado salvaje de la Ciudad, buceando profundamente en el corazón espiritual del entorno urbano para conectar con su latido tecnológico. Construyen sociedades tribales (tanto en la Nación como entre los humanos) y conviven con espíritus tecnológicos, mientras se adornan con tatuajes, *piercings*, cicatrices y marcas. Abrazan el neo-ritualismo y el simbolismo retro-moderno que sólo su campo parece comprender del todo.

Roehuesos

Los Roehuesos se preocupan de más causas de lo que dejan entrever. Pueden sentir la necesidad de ayudar a los desafortunados que los rodean, explorar el mundo, extender la cultura y el conocimiento o reunir manadas de Garou para la guerra. Los miembros de algunos campos son iniciados y aceptados de manera formal; otros apoyan la causa de un campo por razones personales, sin importar si otros los aceptan o no. Por último, al igual que otras Tribus tienen campos de élite, los Roehuesos tienen algunos tan secretos e ilegales que reclutan de forma encubierta.

DEVORADORES DE HOMBRES

La mayoría de los "conversos" de este campo, que originalmente fue un culto caníbal dentro de la Tribu, eran Garou que habían sucumbido demasiado a menudo al Frenesí. Los Roehuesos han cazado diligentemente a cualquier posible organización de esta sociedad secreta que implicase a más de un clan, matando a la mayoría de los antropófagos. Aun así, los Devoradores de Hombres perviven actuando de forma más hábil y sigilosa. Pocos son tan estúpidos como para unirse a un clan, aunque cualquier gran ciudad puede albergar uno o dos de ellos entre su chusma local.

La Capucha

La Capucha tiene tres metas principales: robar a los ricos, dar a los pobres y proteger a los inocentes de la ciudad. El campo tiene su propia forma de ser estricta con aquéllos a quienes quiere proteger, y nunca da una segunda oportunidad a los que tratan de abusar de su ayuda o la dan por hecho. No están ahí para salvar a todo el mundo; sólo a quienes realmente merecen ser salvados. Algunos aseguran que el propio Robin Hood perteneció al campo mientras que otros admiten que "robar a los ricos y dar a los pobres" es sólo una cita que extrajeron de viejas películas. En cualquier caso, el ideal perdura.

Desertores

Rodeados de pobreza, desesperación y un planeta moribundo, los Desertores huyeron a la Umbra, convirtiéndose con el tiempo en expertos a la hora de desplazarse por el mundo espiritual. Sus Ancianos lideraron grandes búsquedas de reinos místicos y olvidados, en pos de una utopía que pudiera ocultarlos del venidero Apocalipsis. Los Desertores aún buscan sendas hacia mundos por descubrir, tanto en la Penumbra como en el reino físico. Llevan a cabo expediciones en las profundidades del mundo espiritual, a veces seguidos por manadas de Garou entusiastas e ingenuos.

El Enjambre

El Enjambre sirve como los colmillos de Rata en la guerra contra el Wyrm, especializándose en pelea sucia y estrategias deshonestas. Los Ancianos de la Tribu llaman al Enjambre cuando los acuerdos políticos demuestran ser inútiles, aunque públicamente rechazan las actividades del campo. Algunos de los más fervientes guerreros del Dios Rata sólo se asocian con el campo en secreto, pasando la mayor parte del tiempo como ciudadanos honorables de un Túmulo Garou.

Frankweilers

Los Frankweilers protegen la cultura y su disponibilidad para el hombre común. Muchos son estimados eruditos y educadores o grandes narradores. El campo reclama los lugares donde "el hombre común" puede encontrar arte y educación: galerías, bibliotecas, museos, teatros, etc. Otros se dedican a las comunidades y cuidan de gente y no de lugares. Pueden ofrecerse para enseñar, trabajar en programas de intercambio de jeringuillas o incluso compartir sus habilidades legales o médicas. Dado que el Wyrm suele abusar de los ignorantes, los que sufren, los hambrientos o los desesperados, los Frankweilers ayudan a combatirlo con prevención, protección y educación.

Gente de la Colina

En lugar de soportar el desprecio y la pobreza de la gran ciudad, la Gente de la Colina ha aprendido a sobrevivir en el mundo rural. La mayor concentración de este campo se encuentra en los Apalaches. Las familias de la Gente de la Colina son aún más extensas y territoriales que sus parientes urbanos. Evitan la tecnología moderna y la educación convencional, ya que consideran a ambas un intento de erradicar su propia y única cultura.

Guardias de la Carretera

Encontrarás a los Guardias de la Carretera tomando largas rutas de autobús, colándose en los trenes o languideciendo en las bodegas de barcos mercantes; el autoestopismo es un arte para ellos. Para los Guardias, viajar es siempre primordial y rechazan atarse a trabajos como mensajeros, correos o diplomáticos. Si ven a un compañero viajero en problemas, no pueden evitar involucrarse. Cuando finalmente llegan a una asamblea tribal, este Código de la Carretera les proporciona Honor y sus historias sirven como recordatorio de que el mundo es mucho mayor que las defensas de sus Túmulos.

Ratas Soplonas

Las Ratas Soplonas negocian con información. Reúnen secretos tanto directamente como a través de sus Parientes, que trabajan habitualmente como conserjes, dependientes, basureros, ayudantes, camareros, etc. Algunos miembros del campo se infiltran en compañías y corporaciones conocidas por explotar a sus trabajadores o devastar el medio ambiente, donde aguardan y vigilan, reuniendo suficiente información para derribarlas desde dentro. Los Soplones son conocidos por sus exóticas redes de comunicación: puntos de entrega, llamadas telefónicas de una sola palabra, faxes en clave, códigos secretos, incluso notas colgadas de chaquetas de niños. A veces, también otras criaturas sobrenaturales interactúan con el campo: vampiros Nosferatu, espías Ratkin e incluso mensajeros Corax.

Señores de la Sombra

Aunque los Señores se consideran a sí mismos la Tribu más unificada de la Nación, una amplia variedad de filosofías (y por tanto campos) aún prosperan entre los hijos de Abuelo Trueno. Con independencia de las diferentes sendas que sigan hacia la cumbre, todos los campos de los Señores de la Sombra sirven a un fin último: la ascensión de su gente sobre cualquiera que se les oponga. Creen que el poder es más respetable que el honor personal; cualquier poder personal que se obtenga sirve a la Tribu al completo.

Guardia Revolucionaria

Este campo secreto de los Señores de la Sombra consiste principalmente en Philodox de gran poder y sus aliados Ahroun a lo largo del mundo. Se encuentran en secreto durante cada Gran Consejo de los Señores de la Sombra y traman cómo usurparle el gobierno de la Nación Garou a los Colmillos Plateados. La Guardia comanda un gran poder militar y tiene una fuerte coordinación interna. Aunque idean sus planes en secreto y llevan a cabo sus acciones sin coordinación con la jerarquía de la Tribu, operan con la bendición tácita de los más altos niveles de la autoridad tribal. Muchos Señores de la Sombra de alto rango aspiran a unirse a la Guardia Revolucionaria y ser invitado a hacerlo se considera un inmenso honor.

Hijos de Cuervo

No todo el poder se obtiene mediante el engrandecimiento personal. Los Hijos de Cuervo lo saben y, al renunciar a la llamada de la ambición personal en nombre de la convivencia política, ganan poder al servir a aquéllos más poderosos que ellos mismos. Tales servidores nunca alcanzan posiciones de autoridad personal, pues sacrifican las oportunidades de obtener poder para sí mismos en aras de servir a la Tribu captando detalles de su entorno y descubriendo secretos enterrados en los corazones y mentes de otros. Usan esta información no sólo para destruir a enemigos de los Garou y combatir al Wyrm, sino también para construir una base sobre la cual otros campos de los Señores de la Sombra puedan edificar sus torres de poder.

Jueces del Destino

Los Jueces del Destino infunden miedo en lo profundo del corazón de la Nación Garou al buscar y destruir Garou que violan flagrantemente los preceptos de la Letanía, y persiguen su meta con implacable celo. Despiadados y crueles, no muestran ninguna misericordia cuando cazan y destruyen Garou (incluso clanes enteros) que han permitido que un Túmulo sea violado o cometido alguna otra transgresión mayor de las leyes de la Nación. Ningún quebrantador de la Letanía es inmune a su escrutinio y justicia.

Portadores de Luz

Los Portadores de Luz buscan la fuerza interior poniéndose a prueba de manera continua contra la corrupción que los rodea. Una y otra vez, buscan la tentación del Wyrm, interactúan con vampiros, Danzantes de la Espiral Negra, Fomori y otras criaturas del Wyrm. Aunque muchos han caído mientras trataban de abrazar los preceptos del campo, los Portadores creen que los más fuertes (y los realmente valiosos) no sucumben a la oscuridad: la vencen.

LAS MÁSCARAS

La dedicación de las Máscaras, una sociedad secreta dedicada a infundir miedo en sus enemigos, es tan fanática que practican la automutilación ritual para inspirar un mayor terror en sus víctimas. Dado que lo desconocido es el patio de recreo del miedo, ninguna auténtica Máscara revela jamás su pertenencia al campo a los foráneos, salvo a aquéllos que han sido seleccionados para su adoctrinamiento e incorporación al mismo.

El liderazgo dentro de la Tribu asegura repetidamente haber acabado con las Máscaras. Si esto es cierto o no, aún está por confirmar, pero los Galliard de los Señores de las Sombra aún cantan muchos de sus relatos como advertencia para el resto.

SOCIEDAD DE NIDHOGG

Todos los Señores de las Sombra comprenden el poder de la oscuridad, pero ninguno tan profundamente como los miembros de este campo místico y reservado. Tal es su fanatismo que aseguran que la misma luz del Sol es una amenaza para las fuerzas de Abuelo Trueno y buscan sumergir al mundo en una noche eterna (lo mejor para llevar a cabo el ascenso al poder de la Tribu sin la traba de los inflexibles rayos de Helios). La posición oficial de la Tribu acerca de este campo es que ha sido erradicado debido a su posible asociación con vampiros y otras criaturas del Wyrm; sin embargo, algunos creen que sencillamente han vuelto a sumirse en su amada oscuridad para reagruparse.

Señores de la Cúspide

Un Señor de la Cúspide hará todo lo necesario para alcanzar el poder y, una vez que lo logre, no lo sacrificará por ninguna razón. Invocando la Letanía, los Señores con autoridad establecen que dado que el Apocalipsis es inminente, ya no hay ninguna ilusión de paz bajo la cual su gobierno puede ser desafiado de forma honorable. Estos Señores ostentan muchas posiciones de liderazgo dentro de la Tribu y de la Nación, donde sus continuos estados de "ley marcial" promueven y preservan su tiranía.

Uktena

Los campos de los Uktena tienden a ser grupos de miembros de la Tribu con mentalidad similar que se unen para buscar ciertos secretos. Cada campo tiene un enfoque diferente y persigue una clase específica de conocimiento. Algunos desean explorar sólo los secretos del mundo material; otros buscan en las tierras espirituales o incluso en lugares que deberían permanecer ocultos.

Caminantes Celestes

Los Caminantes Celestes exploran la Umbra Profunda, peinando los confines lejanos en busca de aliados espirituales y espíritus poderosos que vincular a Fetiches. Los Caminantes Celestes ven sus viajes a través de la Celosía como búsquedas de visión llevadas a cabo en pos de la comprensión y el poder para derrotar al Wyrm. Además, buscan signos de los espíritus de sus hermanos perdidos Croatanos.

Danzantes del Camino

Los Danzantes, probablemente la sociedad más secreta de los Uktena, supuestamente practican magias desconocidas para los demás Garou, aunque sólo revelan sus secretos a quienes consideran dignos de unirse a sus filas.

Exploradores

Los Exploradores han servido a las Tribus como mensajeros y exploradores desde que los Uktena llegaron a las Tierras Puras. En el pasado actuaron como intermediarios entre los espíritus de la Umbra y los chamanes que había en su Parentela, presentándose como "lobos espirituales" con saber ultramundano. Hoy en día, actúan como mensajeros entre los diseminados clanes de la Tribu y mantienen el contacto con los Uktena que se han unido a clanes mixtos, además de visitar a los solitarios Vigilantes de Perdiciones para ayudarles a atender sus necesidades y llevar noticias de sus vigilias al resto de la Tribu.

Saqueadores (sub-facción)

Los Saqueadores, una subdivisión de los Exploradores, se especializan en dirigir incursiones contra los esbirros del Wyrm y la Tejedora para poder recuperar depósitos de magia que habían caído en posesión de Sanguijuelas, brujas y otras criaturas del Wyrm.

Guías de la Tierra

Los Guías de la Tierra preservan las tradiciones de los nativos americanos (y ahora de otros pueblos), aprendiendo las danzas e historias, artes y artesanías, rituales y creencias de cualquier ganado humano del que provengan, asegurándose así que las viejas costumbres no se pierdan u olviden. Sin embargo, no se centran únicamente en las tradiciones humanas. Algunos se dedican a aprender y preservar las canciones y las costumbres de sus Parientes lobos, o incluso, cuando se lo permiten, las de otros cambiaformas de Gaia.

Hijos del Kaos

Los miembros de este campo, Uktena que se exilian de su Tribu y sus manadas para acudir a la llamada del Kaos, vagabundean en lo profundo de los lugares más remotos del mundo, enzarzándose en secretas búsquedas de visión y viajes interiores para acercarse más a Gaia. Rara vez emergen de dichos lugares secretos, pero a veces asisten a un Gran Concilio para entregar algún extraño mensaje o advertencia.

Moradores de la Red

Los Moradores de la Red, grandes aliados de los Moradores del Cristal, disfrutan de la tecnología pero la tratan como a un sirviente en lugar de como a un amo. Algunos buscan la comprensión en su conexión con la Tejedora; otros buscan sanar o reconectar con Parientes urbanos que de otra forma podrían perderse para la Tribu.

Sociedad del Frío Amargo

El Frío Amargo ha abandonado las medidas pacíficas y cooperadoras. Lo quiere todo (la recuperación de los Túmulos Uktena robados, poderosos Fetiches, conocimiento y poder) incluso si eso significa usar las herramientas del Wyrm para potenciar las suyas o asesinar Garou europeos para reclamar objetos de poder Uktena.

Vigilantes de Perdiciones

Este campo, un dedicado grupo de poderosos Obradores de Medicina, demuestra una devoción fanática por mantener puro lo que queda de las Tierras Puras. La mayoría tienen poco tiempo para formar parte de un clan o manada; pasan la mayor parte de su tiempo centrados en sus cargas: las Grandes Perdiciones encerradas en prisiones de la Umbra por los primeros Uktena que llegaron a las Tierras Puras.

Wendigo

Los Wendigo son escasos y están muy unidos; no podrían sobrevivir a las escisiones que algunas Tribus parecen desarrollar. Pero, igual que sus Parientes humanos tienen muchas sociedades en sus tribus (sociedades guerreras, policiales, educativas, etc.), los Wendigo se reúnen en algunos campos. Aunque estos grupos crean muchas diferencias de opinión, están unidos por su linaje.

El Círculo Sagrado

Este campo camina entre el resto de las Tribus más que ningún otro grupo de Wendigo y ayuda a su Tribu a colaborar con la Nación en contra sus enemigos. El Círculo Sagrado habla de belleza, juventud y hermandad de todas las gentes y lucha para unir a la Nación a pesar de las duras lecciones que la historia le ha enseñado.

El Círculo Secreto

Tiempos desesperados necesitan medidas desesperadas, y muchos Puros están más que dispuestos a arriesgarse a desencadenar el Fin de los Tiempos con tal de tener una oportunidad para expulsar a los Portadores-del-Wyrm de las Tierras Puras. El Círculo Secreto es todo lo que mantiene a esos belicosos Puros enzarzados en sus recelosas tensiones internas, lo cual es lo único (o eso cree el campo) que impide que vuelquen toda su atención en la erradicación de los Portadores-del-Wyrm.

Logia de Gluskap

La Logia de Gluskap es un curioso campo que trabaja para enseñar las costumbres de los humanos a la Tribu para permitirles comprender mejor a sus Parientes humanos y al resto de la sociedad humana. Cualquier Raza (incluidos Metis) puede unirse a la Logia de Gluskap, aunque el campo está liderado por Garou Homínidos, los mejores para enseñar las costumbres humanas.

Logia de Myeengun

La Logia de Myeengun, contrapartida de la Logia de Gluskap, sirve para enseñar a la Tribu más sobre las costumbres de los lobos. Como su Logia hermana, Myeengun da la bienvenida a cualquier Raza, pero sus líderes son siempre Garou Lupus.

El Sendero de la Guerra

Puede parecer otra cosa, pero los corazones de los miembros del Sendero de la Guerra se han tornado hacia

la venganza y sólo buscan resarcir su sufrimiento con violencia. Son fieros guerreros que han hecho mucho por proteger y beneficiar a su Tribu, pero cuando su atención se vuelve hacia otros hombres lobo, pueden hacer tanto daño a sus hermanos como son capaces de hacerle al Wyrm.

Campos pantribales

Aunque la mayoría de los campos están limitados a una única Tribu, algunos rompen las barreras tribales para formar alianzas entre, a veces, improbables miembros para un único propósito. Algunas están abiertas a miembros de todas las Tribus; otras representan una cooperación entre miembros de dos Tribus específicas y están limitadas a éstas.

Danzantes Fantasma

Este campo, formado por Uktena y Wendigo, reverencia y preserva las tradiciones de las tribus de su Parentela, busca en la Umbra espíritus de sus perdidos hermanos y hermanas Croatanos y se dedica a devolver la pureza las Tierras Puras mediante un retorno espiritual a las viejas tradiciones.

Movimiento Lazarista

Algunos Metis no renuncian a sus ambiciones a causa de los pecados de sus padres. Los Lazaristas buscan unir políticamente a los Garou Metis. Este campo, fundado originalmente por un Hijo de Gaia Metis, fue rápidamente adoptado por muchos, incluyendo un significativo número de Señores de la Sombra Metis. Sus bandas itinerantes de "impuros" acuden a los clanes y tratan de reclutar Metis para su movimiento o de volverlos contra sus hermanos Homínidos y Lupus. A medida que la guerra se recrudece, el Movimiento Lazarista ha comenzado a recibir una gran cantidad de apoyo de la desesperada población Metis de la Nación.

Rompecolmillos

Miembros militantes de los Garras Rojas y los Wendigo forjaron una inusual alianza para recuperar el control de la Nación para sus más fieros guerreros y volver a una política de contención de la población humana. Tienen pocos aliados fuera de sus respectivas Tribus y su hostilidad hacia los humanos ofende a aquéllos que han trabajado para cultivar fuertes lazos con la humanidad.

Los Forasteros

En el mundo de los hombres lobo hay vida más allá de la Nación Garou y sus enemigos los Danzantes de la Espiral Negra. No todo cambiaformas lupino encaja claramente en un lado u otro, a pesar de que la Nación desearía que así fuese. Los siguientes son grupos de Garou que, por una u otra razón, no ostentan afiliaciones tribales con ninguna de las Trece Tribus de la Nación Garou.

Boli Zousizhe

Algunos consideran a los Boli Zousizhe una facción china de los Moradores del Cristal; como poco son una Tribu de Garou con un enfoque tanto urbano como tecnológico que reverencia a Cucaracha. Sin embargo, si originalmente eran parte de los Moradores del Cristal, se separaron hace miles de años, ya que los Boli Zousizhe tienen su propia historia. A lo largo del tiempo han sido de todo: desde artesanos, guerreros y granjeros de la China predinástica hasta hombres de negocios, geomantes, matones y traficantes de armas de hoy en día.

Los Boli Zousizhe son únicos entre todos los Garou debido a que tienen un mito de creación monotribal que sugiere que no había más Tribus en China en los tiempos legendarios. Según este mito, el mundo se formó de dos fuerzas las cuales eran a su vez dobles (un yin yang dentro de un yin yang). Una fuerza era la de la vida y la muerte, la otra la del caos y el orden. Originalmente, estaban la una unida a la otra en equilibrio y esencia, pero cuando se dividieron, se formaron la Tierra y la Umbra.

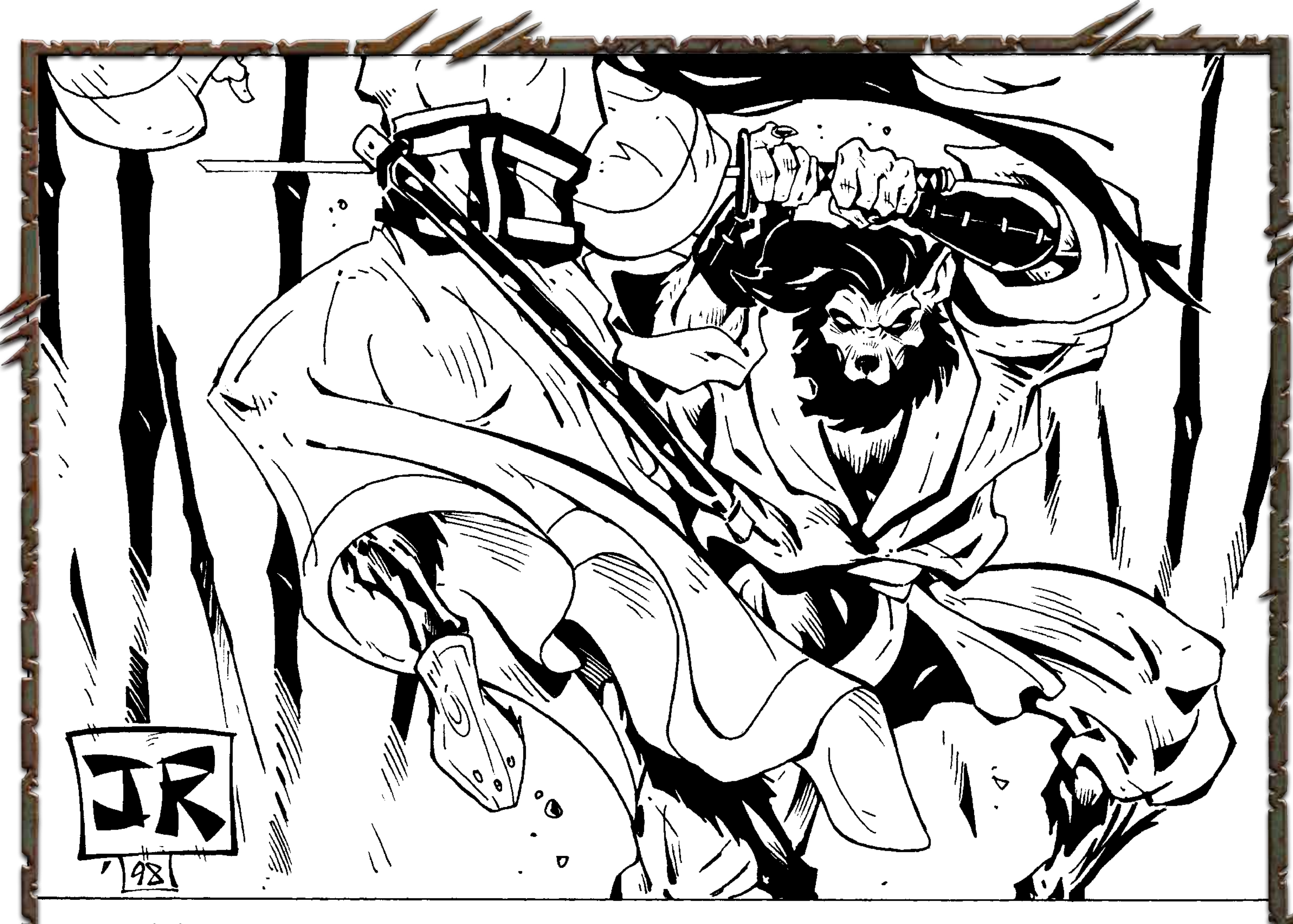
En cada cosa, viva o inerte, coexistían todas estas fuerzas, pero ninguna criatura era tan perfecta como los humanos y los lobos. Los lobos eran los mayores asesinos y ejemplificaban perfectamente el caos; los humanos eran creadores y las más ordenadas de las criaturas.

De acuerdo con el mito, cinco hombres demostraron ser más grandes que el resto. El primero fue Fu Xi, el Domador de Bueyes, que aprendió a trabajar la tierra y a crear una familia. El segundo fue Sheng-Nong, el Granjero Divino, quien inventó el arado y la azada. Después, Huang Di, el Señor Amarillo, quien creó el arco y la flecha, las barcas, la seda, la escritura y la cerámica. Otro hombre, Yao, creo el calendario y los rituales. Por último, Yu creó el control de inundaciones.

Estos cinco grandes hombres también encajan en los cinco Auspicios, y los Boli Zousizhe suelen tomarlos como ejemplo. Yu, quien engaña a la naturaleza, es un Ragabash; Yao es un Theurge por razones obvias. Fu Xi forja relaciones y es un Philodox, Sheng-Nong es un Galliard, mientras que Huang Di es un Ahroun.

Según la leyenda, gracias a estos cinco grandes hombres, los chinos estaban muy avanzados. En el año 3000 a.C. tenían agricultura, lanzas y herramientas básicas, animales domesticados, excelentes habilidades matemáticas y la capacidad de tallar el jade. De acuerdo al mito, los lobos vieron lo que los humanos habían hecho y que no tenían entre ellos quien pudiera igualar tales logros. Se dirigieron a Luna, que los favorecía, y le rogaron una oportunidad de hacer cosas tan importantes como las de los humanos. Y ella los convirtió en Garou.

Entre los Fera asiáticos, la imaginería de insectos está asociada al Wyrm. Como resultado, los Boli Zousizhe no son bien recibidos en las Cortes Esmeralda.



Hakken

Algunos hombres lobo occidentales creen que los Hakken (Garou que siguen a Abuelo Trueno y moran en las islas de Japón) son sólo Señores de la Sombra disfrazados de samurái, pero los Hakken y su visión del mundo va mucho más allá de los estereotipos de los Señores de la Sombra. Sus objetivos son una mezcla de la filosofía gaiana y el *bushido* (la senda del guerrero). Son, a todos los efectos, un grupo único en sí mismo con sólo unos tenues vínculos con los Señores de la Sombra.

La senda del guerrero tiene varios principios clave, a los que los Hakken se adhieren fielmente:

• **Benevolencia y desinterés:** Las dos espadas de los Hakken, *katana* y *wakazashi* (llamadas en conjunto *dai-sho*), son el símbolo de su autoridad y rango. Para los Hakken, usar una espada es un signo de misericordia entre sus compañeros hombres lobo; las *dai-sho* son mucho menos letales (para otros cambiaformas) que las garras y los colmillos. Portar las *dai-sho* recuerda a los Hakken que deben contener su poder y mostrar misericordia cuando sea apropiado; como resultado, los Hakken nunca vinculan espíritus a sus espadas. El poder es una responsabilidad seria; usarlo con juicio demuestra sabiduría. Un verdadero guerrero no abandonará a los hambrientos o los necesitados, ni atacará sin provocación.

• **Franqueza**: La idea tras esta noción es aparentar ser franco, imperturbable y sincero; no obstante, esta fachada puede o no penetrar en las capas del alma del guerrero. En realidad, la mayoría de los Hakken son hábiles políticos; un forastero típico nunca será consciente de que ha sido brutalmente insultado, gracias al franco estilo de conversación de los Hakken. Después de todo, aún son Señores de la Sombra en cierto grado.

• **Sabiduría:** Un Hakken debe conocer sus propias fortalezas y limitaciones antes de poder conocer realmente a cualquier otra persona o cosa.

• **Lealtad:** La fidelidad y la constancia hacia el daimio (alfa o líder) al que se ha prestado juramento es algo extremadamente importante para los Hakken. Si se enfrentan a la elección de morir o traicionar al daimio, la mayoría de los Hakken aceptará gustosamente la muerte. Abjurar de su lealtad significa perder prestigio y honor de forma casi irremediable. Sin embargo, a diferencia de los samurái humanos, los Hakken son menos proclives a cometer suicidio por infracciones menores; una raza moribunda no puede ser tan estricta si espera engendrar futuras generaciones.

• **Mantener la calidad en todas las cosas**: Desde la apariencia personal a la cortesía en las reuniones sociales, los Hakken luchan por la perfección. Venganza, arte, gue-

rra o amor: no importa cuál sea la tarea, un Hakken busca practicarla al mayor nivel de distinción.

• **Obediencia eterna:** Para los Hakken, el daimio es un elegido, alguien imbuido por Gaia con la sabiduría necesaria para defender aquello de lo que es responsable. Así, el guerrero llevará sus habilidades al límite para seguir los dictados del daimio. Si un Hakken siente que no puede seguir las órdenes de aquél, puede escoger convertirse en Ronin (ver pág. 509). Por lo general, no suelen hacerlo porque teman la pérdida de honor personal, sino porque no desean contribuir a la pérdida de honor del clan, o porque el daimio ha perdido su habilidad para ser un líder justo y fuerte. A pesar de las nociones idealizadas de los ronin en las películas, no es una senda que deba escogerse a la ligera; estar fuera del *status quo* conlleva serias repercusiones sociales. Los Hakken no dejan de ser hombres lobo; ser parte de una manada sigue siendo lo natural para ellos.

• **Aceptar el castigo por los fallos**: Los Hakken no ofrecen excusas por los errores; asumen la responsabilidad de sus actos. Habitualmente, esto significa que de igual manera aceptarán los castigos por sus acciones. Por otra parte, un daimio que imparte disciplina debe hacerlo con justicia y sabiduría.

• **Aceptar un destino justo por las injusticias infligidas a otros:** Esto es karma; si un Hakken hace que alguien sufra injustamente, un día recibirá su justa recompensa. Por otra parte, ciertos actos de injusticia pueden ser necesarios debido a la orden del daimio. Los Hakken deben sopesar su lealtad y obediencia contra su karma en tales casos. De nuevo, si el asunto implica simple sufrimiento personal o pérdida de honor, el Hakken siempre se doblegará a la voluntad del clan y el daimio.

Dedicados a proteger tanto las tierras como las gentes de Japón, los Hakken se aislaron del resto de la Nación Garou durante el período Edo. Al final, se separaron de la estructura tribal de sus ancestros, imitando en su lugar la cultural feudal japonesa de los mortales. Por desgracia, en este proceso descuidaron a sus Parientes lobos, los cuales se volvieron más y más escasos cada año. Al final, los Hakken Lupus menguaron tanto en número que ellos (y su extremadamente escasa Parentela lupina) habitan únicamente en las islas del extremo Norte. Un puñado de Hakken Homínidos son conscientes de que la pérdida de sus lobos tendría terribles consecuencias, pero, debido en buena parte a su intolerancia por el cambio y los extranjeros, sus opciones son difíciles y limitadas.

A diferencia de lo que sucede en el mundo occidental, los Hakken no se aíslan de los Fera orientales. Donde los Garou tienen una Nación integrada únicamente por las Tribus Garou, los Hakken pertenecen a las cortes de los Hengeyokai, las cuales incluyen otros Fera como iguales y compañeros.

Kucha Ekundu

Hace mucho tiempo, una manada de Garras Rojas pidió a los Mokolé de lo que ahora es África permiso para vivir en esas tierras. Los Señores Dragón accedieron, pero asignaron a los Garras la responsabilidad de proteger y fortalecer a sus primos cánidos que vivían en las praderas. A día de hoy, se conoce a esos Garras Rojas como Kucha Ekundu, y corren por las vastas llanuras de África. Son pocos, al haber sido asolados por la enfermedad, pero se están recuperando.

Los Kucha Ekundu son auténticos Garras Rojas a pesar de no ser verdaderos lobos. Los licaones, pequeños y moteados de formas que ningún lobo ha visto jamás, se enfrentan a las mismas amenazas humanas que los lobos. Los coches, los cazadores furtivos, las enfermedades y los venenos reclaman a muchos de ellos, y la reducción de su hábitat también hace peligrar a estos depredadores. Sin embargo, los Garras Rojas defienden a estos nuevos Parientes tan fieramente como lo hacen con cualquier lobo europeo o americano, y los protegen tanto de los humanos como de las criaturas del Wyrm. Aunque dan la bienvenida a los Garras que visitan su Túmulo de la Roca Sangrienta, los verdaderos lobos suelen sentirse incómodos en este clima y su "lengua nativa" difiere parcialmente de la que habla el resto de la Tribu.

Los licaones son ligeramente más pequeños que los lobos y cazan de forma muy diferente. Mientras que las manadas de lobos usan el olor para rastrear y perseguir a su presa, ellos usan la vista y no prestan atención a la dirección del viento. Los lobos tienden a cazar buscando coberturas, pero los licaones simplemente cargan contra su presa, confiando en su velocidad (hasta 56 kilómetros o 35 millas por hora durante más de kilómetro y medio) para abatirla. No pelean por las piezas, sino que permiten que los jóvenes y los heridos se alimenten primero. Son muy afectuosos unos con otros y, aunque existe una jerarquía, no está tan firmemente establecida (o al menos no es tan obvia) como la de los lobos. Por todo ello, los Garras Rojas que descienden de los perros salvajes africanos sufren las siguientes alteraciones (dependiendo de la aprobación del Narrador):

Atributos: En Forma Lupus, añade +3 a Destreza pero ninguna bonificación a Fuerza. La dificultad de persecución disminuye en uno.

Sentidos: Las tiradas de Percepción basadas sólo en el olfato reciben un –1 a la dificultad, en lugar del –2 típico. Sin embargo, las tiradas basadas en la vista reducen su dificultad en dos.

Pura Raza: Ningún Kucha Ekundu puede tener una Pura Raza superior a tres.

Los Kucha Ekundu respetan a los Caminantes Silenciosos casi hasta el punto de reverenciarlos. Probablemente se deba a que en las llanuras africanas cazar una presa es un asunto de resistencia y trabajo en equipo y nadie bate a un Caminante en una carrera a pie.

Aunque los Kucha Ekundu siguen a Grifo como su Tótem tribal, suelen preferir a León como su Tótem de manada. Por lo general, León suele ser muy rígido y tradicionalista, pero cuando actúa como Tótem de una manada de Garras Rojas, "él" exhibe "su" lado más predatorio (lo



que significa que León como Tótem de manada en realidad suele ser femenino, ya que las leonas llevan a cabo la mayor parte de la caza). Por lo general, los licaones y los leones no suelen llevarse bien, pero tampoco lo hacen los lobos y los carcayúes.

Siberakh

Los Siberakh, una combinación genética de Colmillos Plateados y Wendigo, no son reconocidos como una Tribu soberana y no tienen voz en la Nación Garou. Los Wendigo los respetan y consienten la soledad en la que han escogido vivir, mientras que los Colmillos Plateados (especialmente los de la antigua Unión Soviética) niegan su existencia por completo o, en el mejor de los casos, los consideran un campo de Ronin de sangre mestiza. Entre aquéllos que conocen la existencia de los Siberakh, muchos creen que son el as en la manga de Gaia en lo que respecta a la Guerra del Apocalipsis, pues representan la pureza de corazón de los Colmillos Plateados y la indómita ferocidad y la fuerza bruta de los Wendigo, combinadas sin ninguna de las debilidades, prejuicios o demencias de ninguna de ambas Tribus.

Lo cierto es que los Siberakh no quieren tener nada que ver con el Concordato Occidental y prefieren responder sólo ante sí mismos y servir a su diosa a su manera y por sus propios medios. Si es voluntad de Gaia que la sub-Tribu siberiana abandone su patria para luchar Su guerra en otros frentes, entonces puede que un día lo hagan. Sin embargo, hasta ahora los Siberakh no han hecho ningún gesto en esa dirección, ni han decidido comunicarse con otros hombres lobo.

Sus Túmulos no se abren mediante Puentes Lunares a ningún otro del mundo y encontrar a los Siberakh es una tarea épica en sí misma. Siberia es un territorio muy extenso. Los miembros de la Nación que conocen a la sub-Tribu asumen que están demasiado ocupados atendiendo los asuntos de Siberia que los Colmillos Plateados consideran por debajo de su nivel o que desconocen.

Los Siberakh tienen casi todas las ventajas espirituales (incluyendo un sentido de rectitud) de los demás Garou, sin los obstáculos que causan las políticas de la Nación Garou. Son los hombres lobo de los bosques siberianos, el clásico monstruo de los lugares salvajes. Son pocos y no tienen una gran red de apoyo que los respalde.

Los Siberakh comienzan el juego con Fuerza de Voluntad 4 y no pueden adquirir los Trasfondos Aliados o Recursos. Además, se recomienda que los personajes Siberakh adquieran al menos un punto en Supervivencia, dada la brutal naturaleza de su tierra natal.

MARTA CIBELINA

Coste de Trasfondo: 5.

Marta Cibelina, un Tótem de respeto para los Siberakh, es el cazador invisible en los ventisqueros. Es una pequeña superviviente, fortalecida por su entorno y templada por la soledad. Marta Cibelina representa a la cazadora inesperada y la supervivencia de los más aptos contra las más duras adversidades.

Rasgos: Los hijos de Marta Cibelina ganan un punto en Supervivencia y dos en Sigilo. La Destreza de cada miembro de la manada se incrementa en uno de forma permanente y pueden usar el Don Llamar a la Brisa una vez al día. Además, las manadas de Marta Cibelina adquieren resistencia completa contra el daño letal provocado por el frío extremo.

Los hijos de Marta Cibelina son considerados aliados por los espíritus del viento y pueden hablar con ellos libremente sin el Don Lenguaje Espiritual. Sin embargo los espíritus de la prole de Halcón ven a los hijos de Marta Cibelina como salvajes mestizos y deshonestos, y bajo ninguna circunstancia se comunicarán con un Siberakh ni lo admitirán en una manada que hayan escogido como suya.

Prohibición: Marta Cibelina confía en que sus hijos protejan sus tierras; de ahí que ninguna manada con Marta Cibelina como su Tótem pueda cruzar las fronteras de Siberia por ninguna razón.

Ronin

Los Garou están en un estado de guerra constante, asediados por todos los lados y en muchos frentes distintos por una lista casi interminable de enemigos, muchos de los cuales representan la absoluta y total destrucción de todo lo que los Elegidos de Gaia aprecian.

Aunque la mayoría de los Garou están psicológica y espiritualmente preparados para tomar las armas junto con el resto de la Nación Garou contra la corrupción del Wyrm y la fría y calcificante asimilación de la Tejedora, algunos (en verdad bien pocos) nunca llegan a estarlo. Las costumbres de los Garou originan en estos individuos un conflicto en sus almas que no puede resolverse mediante la adhesión a un dogma o la reflexión interna. Para ellos, la sangre que gotea de las garras de sus Ancestros no es un símbolo de la virtuosa purificación de oscuros males, sino un corrupto legado que ha oscurecido sus vidas; las bendiciones que Gaia ofrece son más una maldición que un privilegio.

Para esos raros casos, la única respuesta es elegir un camino separado del resto de la sociedad de los hombres lobo, en busca de un destino que no esté relacionado con la Gran Guerra en la que luchan sus hermanos. Cargan sobre sus hombros la cruz de su propia existencia y abandonan la sociedad Garou para siempre. La palabra con la que los Garou denominan a estos hombres lobo descarriados es Ronin.

Ronin tiene también otro significado, o más bien, existe otra ruta para alcanzar este estado de falta de estatus. No todos los que escogen la senda del Ronin lo hacen por voluntad propia. Cuando un Garou ha cometido fechorías tan atroces o con tal frecuencia que los Ritos de escarnio, sometimiento y castigo no son suficientes para lidiar con ellos, puede ser expulsado de la Nación por completo: ser forzado a la existencia como Ronin, lo elija o no.

En ciertos aspectos, la vida de un Ronin es una vida libre del yugo de la responsabilidad Garou; el mundo se convierte en un lugar muy diferente para un hombre lobo sin manada, clan o Tribu. Las intrigas políticas existen para los Ronin, pero sólo en la medida en la que las buscan (o en la que éstas los buscan a ellos). Debido a una falta completa de límites sociales que normalmente harían difíciles tales asociaciones, los hombres lobo pueden tratar de llegar a acuerdos con otras entidades sobrenaturales como magos mortales o vampiros inmortales. Sin la responsabilidad de una causa superior que podría estar en peligro, los Ronin pueden hacer lo que quieran sabiendo que sólo se ponen en peligro a sí mismos. En cierto modo, un Ronin es libre. Sin embargo, para la mayoría su vida transcurre en un exilio tanto físico como espiritual de todo lo que los hace ser quienes y lo que son.

Jugar o no jugar

Desde la perspectiva de un jugador, la vida de un personaje Ronin no debería escogerse a la ligera. La complicación obvia que interpretar a un Ronin pondrá sobre

EL ENEMIGO DE MI ENEMIGO

Aunque algunos Ronin huyen de la Nación en un intento de evitar ser parte de la Gran Guerra, los enemigos de los Garou no son proclives a verlos como objetores de conciencia. Aunque un único Ronin puede ser un objetivo menos visible que todo un clan, también carece de la protección que puede proporcionar la pertenencia a una Tribu o un Túmulo.

Algunos enemigos de los Garou tratan de reclutar Ronin para el otro bando, considerando que el cambiaformas nómada ya ha hecho buena parte de su trabajo al abandonar la Nación. Otros pueden juguetear con ellos, usando a un solitario y (relativamente) débil hombre lobo como práctica para cazar a aquéllos en grupos mayores.

A pesar de todo, aunque un Ronin puede tratar de ignorar o evitar los conflictos que son parte inherente de la pertenencia a la Nación Garou, es improbable que esos conflictos le devuelvan el favor.

la mesa es la completa y absoluta falta de aliados Garou de toda clase, salvo quizás otros Ronin que tu personaje pueda haber conocido en sus viajes. Los hombres lobo actúan mejor en grupo y como una unidad cohesionada (y no sólo por ser un apabullante fuerza de la naturaleza en combate). La comunidad de hermanos y hermanas de armas y de filosofía hace la vida del hombre lobo medio algo más soportable. Nunca están lejos de alguien que siente y comprende la Rabia y que puede entender honestamente el dilema que siente otro de los suyos.

No es así para un Ronin. Un Ronin está total y absolutamente solo. No tiene espíritus que lo guíen en ninguno de ambos lados de la Celosía. No hay un sanador disponible para paliar o vendar sus heridas tras un combate, ni mentores que se ofrezcan a supervisar su avance en las filas del ejército de Gaia o a tomarlo como protegido. No hay hombros de Parientes sobre los que llorar en las noches en las que la furia del Ronin arda en su interior y el sabor de sangre humana en su garganta lo lleve a la desesperación. Humanos, lobos y, especialmente, hombres lobo son animales gregarios. El impulso social de estar entre otros de su clase y vivir en manadas pesa más que el deseo de soledad y la vida en términos individualistas.

Desde una perspectiva práctica, esto significa que interpretar a un hombre lobo Ronin en una partida donde los demás jugadores están interpretando a Garou de la Nación separará a un jugador del resto; la violación definitiva de la regla "No dividas al grupo". Rara vez se dará la bienvenida al Ronin para que interactúe con un clan, ni confiarán en él dentro de los límites de un Túmulo salvo en las circunstancias más inusuales y es probable que tratar con un Ronin haga recaer sospechas o vergüenza sobre el resto de los personajes jugadores. Esto puede funcionar bien durante un puñado de sesiones de juego o con un jugador que sólo puede participar de forma ocasional, pero a los Narradores puede resultarles difícil hallar un equilibrio en las reglas y proporcionar una experiencia de juego positiva para todos los jugadores cuando trata de integrar a un Ronin en una partida de **Hombre Lobo** que se centra principalmente en personajes de la Nación Garou.

Una opción, si los jugadores desean explorar la existencia Ronin, es un juego centrado en un grupo de Ronin que se han agrupado en una "vergüenza" (ver pág. 511). Esto conllevará sus propios desafíos (como se destaca más adelante en "Vivir y aprender") ya que los clanes disuaden a los Ronin de organizarse en los aledaños de sus territorios. Sin embargo, al formar una vergüenza, el grupo puede permanecer unido mientras aún explora muchos de los temas inherentes a los Garou Ronin.

Otra situación que puede usarse para un jugador que quiere explorar los temas de los Ronin es dirigir una crónica de un único jugador con el personaje Ronin y el Narrador. Sin embargo, incluso los jugadores que prefieren jugar en solitario en un escenario de juego pueden perderse buena parte de la experiencia de **Hombre Lobo** al elegir la vida de un Ronin.

Interpretar a un Ronin

Hay algunas cosas que resultan primordiales al crear un personaje Ronin:

Vacío espiritual: Los Ronin son lo que son principalmente por dos razones: o han escogido por sí mismos el duro y difícil camino que siguen, o han cometido un crimen tan grave que han sido expulsados de la sociedad Garou para siempre. Cuando un Garou se marcha o es desterrado de su Tribu (y del espíritu Tótem que ha escogido a esa Tribu) es casi como si parte de su alma también se perdiera. Muchos espíritus no cooperarán con él por muchas razones y algunos (dependiendo de la situación que rodee la creación individual de cada Ronin) son abiertamente hostiles, cuando no violentos.

Para un espíritu, tratar de alguna manera o bajo cualquier forma con un Ronin es compartir la vergüenza de su existencia, y eso es algo que muy pocos habitantes de la Umbra están dispuestos a hacer. Resumiendo, cuando él vuelve la espalda a su Tribu (y, simbólicamente, a Gaia), la mayoría de los espíritus le vuelven la espalda a él. No obstante, algunos espíritus del Kaos y algunos espíritus de la Tríada se preocupan menos por Gaia que por sus propios fines y deseos. Aunque los espíritus de animales gregarios sin ninguna duda rehuirán al Ronin, los de animales más solitarios pueden empatizar con las necesidades de éste y tratarlo como alguna clase de criatura afín. Sin embargo, los espíritus de la prole de un Tótem tribal tendrán por el Ronin poca o ninguna consideración.

Pérdida de Renombre: El Renombre se usa en la sociedad Garou para determinar el prestigio de un hombre lobo dentro de la Nación. No hay canciones que ensalcen la gloria y los logros de un Ronin, sólo existen la vergüenza y el arrepentimiento. Sin Renombre ni reputación en la sociedad Garou, otros hombres lobo consideran al Ronin como poco más que un animal de sangre caliente.

Falta de desarrollo: Además, donde no hay Renombre, no hay progresión en el Rango. Al no haber avance en Rango, además de una casi total falta de comunión espiritual, un Ronin no puede aprender nuevos Dones, excepto en circunstancias extremadamente excepcionales. Los Dones que posee en el momento de su partida son probablemente los únicos que poseerá durante toda su vida.

Paria: La Nación ve el problema del creciente número de Garou Ronin no sólo como un simple inconveniente. Los Ronin debilitan a la Nación al abandonar sus filas y, en muchos casos, sucumbir al Wyrm con más facilidad que sus contrapartidas no Ronin. Por ello, como paria, un Ronin puede ser considerado enemigo de la totalidad de la Nación Garou. Muchos hombres lobo cazan y destruyen Ronin en un esfuerzo tanto por ganar Renombre como para prevenir cualquier daño colateral que un hombre lobo que caiga al Wyrm podría ocasionar. Mientras que el antiguo clan de un Ronin podría sentirse satisfecho con desterrarlo y borrarlo de su historia, otros en la Nación Garou no tienen razón alguna para ser tan tolerantes.

Hay riesgos a los que un Ronin se enfrenta cada minuto de su vida. No hay *glamour* en la soledad, y las aventuras que podrían acontecerle cualquier día están lejos de ser cinematográficas. La mayoría de los Garou no puede sobrevivir a separarse de la Nación. Aquéllos que no caen en la lenta y hastiada muerte del Harano son presas fáciles para las fuerzas del Wyrm. Sin embargo, algunos Ronin sobreviven y un pequeño número de ellos se vuelve rápidamente muy bueno a la hora de vivir sus vidas de lobos solitarios.

Vivir y aprender

Aunque para un Ronin sea difícil aprender Dones, no es imposible. Las Tribus detestan esta práctica, pero algunos Ronin logran enseñarse Dones unos a otros a cambio de bienes valiosos como munición de plata, Amuletos y, en muchos casos, dinero para llegar de una estación de autobús a la siguiente.

Sin embargo, esto lleva tiempo y nunca es buena idea que un Ronin pase mucho tiempo en un mismo lugar… especialmente en compañía de otro Ronin. Las Tribus pueden no tolerar tales asociaciones y serán categóricamente implacables con respecto al intercambio de Dones entre dos Ronin. Uno solo de ellos, sin posibilidad de desarrollar sus capacidades al haber sido expulsado de la Nación, condenado a vagar eternamente, es como un único perro salvaje merodeando en los alrededores de un ciudad: poco deseable, peligroso, pero nada con lo que no se pueda lidiar si se vuelve demasiado atrevido o agresivo. Una manada de perros salvajes, por otra parte, tiende a ser vista como una amenaza con la que hay que lidiar inmediatamente. Los Ronin que atraen la atención sobre sí mismos al correr en grupos o tratar de crear cualquier clase de estructura u organización de su estatus fuera de la Nación, están poniéndose en el punto de mira (y sus antiguos colegas suelen estar ansiosos por apretar el gatillo).

No obstante, no todos los Ronin se contentan con vagar sin rumbo, picoteando los desechos de la sociedad. Espoleados por la desesperación (o por una naturaleza violenta que exige que la apacigüen), algunos recurren a una vida como mercenarios.

Las hienas son Ronin que cazan hombres lobo solitarios para clanes distintos a aquéllos que abandonaron o de los que fueron expulsados. Haciendo el trabajo sucio de un clan y permitiendo así que sus miembros no se manchen las manos con un fratricidio, un Ronin puede obtener a cambio suministros, tolerancia o incluso, más raramente, instrucción en Dones que puedan darle la capacidad de malvivir por sí mismo un poco más. Aunque la vida de una hiena es peligrosa, la recompensa de aprender Dones a cambio de la piel de un ofensivo criminal Garou es una opción excepcionalmente tentadora para un Ronin.

El pago puede incluir instrucción en Dones de bajo nivel, pero una hiena aún es considerada un descastado, puede que hasta un traidor, por cualquier clan para el que trabaje. Algunos pagos, sin importar el servicio prestado, simplemente son tabú. Sus oportunidades de obtener cualquier clase de Fetiche para uso propio son menos que ninguna; incluso si un clan fuese tan estúpido y deshonroso como para aceptar, es improbable que el espíritu vinculado al Fetiche no viese esto como una violación de su contrato y buscase venganza tanto contra el Ronin como contra su anterior dueño.

Sin embargo, no es inaudito (aunque sí algo infrecuente) que un clan *preste* Amuletos, Fetiches u otros artefactos a una hiena para ayudarla a lograr su recompensa, especialmente si los ha servido previamente en el pasado sin traicionar su confianza. No obstante, esta extensión de confianza significará su perdición en caso de que no logre la presa que acordó cazar o no devuelva los artefactos al clan. Muchos clanes no tienen ningún problema en acabar con la vida de una hiena que no logra cumplir con su acuerdo.

Vergüenzas y redenciones

La vida de un Ronin es triste. Sin embargo, bajo la carnicería provocada por garras, colmillos y furia, **Hombre Lobo** siempre ha sido un juego sobre algo más inspirador y duradero: esperanza. A pesar de todas las contrariedades, de todos los enemigos, siempre hay esperanza, y los Ronin no son una excepción.

La mayoría de las Tribus que crean Ronin (o permiten que éstos las abandonen) los siguen muy de cerca. Ya sea mediante espíritus, tatuajes místicos o comunicándose con clanes que emplean hienas, se hace con la esperanza de que un día volverán a su Tribu o buscarán la redención por parte de su espíritu Tótem y sus hermanos. Como cabría esperar, esto rara vez ocurre. Los auténticos cambios de parecer son infrecuentes, incluso entre aquéllos que han experimentado las adversidades de la vida como Ronin, y entre los pocos que buscarían redención, la mayoría no están a la altura del desafío de ponerse a prueba ante la Tribu que abandonaron o que los expulsó. Esas escasas almas que han triunfado suelen reconocer el mérito de su vergüenza por apoyarlas en sus esfuerzos.

Vergüenza y orgullo

Las vergüenzas (a veces denominadas orgullos por los Ronin que las forman [N.d.T.: En inglés *pride* (orgullo) es el nombre que recibe una manada de leones]) son variopintas manadas de Ronin que se unen en pos de la protección y compañía mutuas, y para intentar recuperar algo de lo que han perdido (mediante la redención, el sigilo o por la fuerza).

Aunque unirse a una vergüenza beneficia a los Ronin involucrados de muchas maneras, la práctica de fundar una es algo que pone a la Nación Garou al límite. Una vergüenza, algo muy parecido a una manada de perros salvajes, tiene el potencial para causar mucho daño si su desesperación o malas intenciones se vuelven contra la gente "civilizada" cercana. Aunque una vergüenza puede suponer la mejor oportunidad de tener el apoyo, el aliento y la fuerza bruta necesarios para abordar cualquier acto glorioso que podría proporcionarles la redención, también podría ser el comienzo de algo que la Nación no podría aprobar: una Colmena, si comienzan

a sucumbir al Wyrm, o (quizás aún peor) el comienzo de una Nación Ronin que ofreciese a los Garou todos los beneficios y ventajas de la Nación sin vincular esos privilegios a su deber y sacrificio sagrados. Tal hecho sin duda sería un gran golpe contra las fuerzas de Gaia y ningún clan responsable podría permitir que tal posibilidad se desarrollase.

No importa cuál de la miríada de razones usen para justificarlo, cualquier clan es proclive a considerar como un acto de agresión la proximidad de una vergüenza a sus fronteras. Independientemente de las intenciones de la vergüenza, es probable que la reacción a su presencia sea tratar de neutralizarla al estilo "dispara primero y pregunta después".

Crear un Ronin

Los Ronin se crean igual que cualquier otro hombre lobo. Cuando el personaje es desterrado de su Tribu o escoge esa vida, su Renombre efectivo se congela. Puede mantener cualquier Don que haya aprendido antes de convertirse en Ronin, pero no tiene Rango dentro de la Nación Garou ni la habilidad de obtener Renombre adicional. No pierde su Fuerza de Voluntad, debilidades tribales (si el Narrador las utiliza) ni ninguno de sus Trasfondos, pero tampoco puede beneficiarse de ninguna de las ventajas que podrían ser inherentes a su Tribu de nacimiento. Si es lo bastante afortunado para ser adoptado por otra Tribu, ingresa en ésta con Rango uno y recibe el coste reducido de los Dones tribales de esa Tribu. Sin embargo, en tal caso ya no puede adquirir los Dones propios de su Tribu original (es decir, los que sólo enseña esa Tribu o la prole de su Tótem) sin importar el coste.

Danzantes de la Piel

Una de las más ignoradas amenazas a la Nación Garou es el siempre creciente número de Parientes que, empujados por la sensación de inferioridad y el resentimiento hacia sus familiares Garou, se vuelven contra sus familias. Estos Parientes están motivados por una feroz desesperación y el ansia por un privilegio que sienten que se les ha negado: el Primer Cambio.

Durante siglos, los Garou han hecho la vista gorda ante su descontento; la Parentela no podía hacer más que quejarse por lo injusto que es todo. Pensaban que no había forma de que un Pariente se convirtiera en Garou. Sólo Gaia puede crear a un nuevo cambiaformas.

Estaban equivocados.

El primer Pariente que logró descubrir el modo de imbuirse con la naturaleza robada de un hombre lobo fue Samuel Haight, un Pariente de los Hijos de Gaia cuyo blasfemo descubrimiento le valió el título de "el Desollador". Insatisfecho por no poder conseguir ser un cambiaformas, lo que sentía que era su justo derecho, Haight viajó por todo el mundo, leyendo cuidadosamente tomos ocultistas y celebrando extraños rituales, buscando alguna forma de tomar para sí el poder de ser Garou.



Al final tuvo éxito. Descubrió el Rito del Sagrado Renacimiento: un Rito diseñado para que la Parentela se convirtiese en hombre lobo. Todo lo que se requería para llevarlo a cabo eran las pieles de cinco Garou... y Haight las consiguió. Aunque al final fue asesinado, el legado del Desollador pervive. Varios Parientes han logrado por ahora robar suficientes pieles para convertirse a sí mismos en cambiaformas y continúan buscando nuevos reclutas a los que enseñar su camino. Aunque no están relacionados con ninguna Tribu de Gaia, se unen para obtener la fuerza de una manada, esperando alcanzar algún día todo el patrimonio de una auténtica Tribu Garou. Son los Danzantes de la Piel.

Trabajo desde dentro

Nadie conoce a un hombre lobo mejor que su propia sangre. Este hecho en sí mismo convierte a los Danzantes de la Piel en el depredador natural perfecto de los Garou. Con la destacada excepción de los Danzantes de la Espiral Negra, hay muy pocas criaturas en la Teluria que conozcan más secretos, saberes y debilidades inherentes de los Garou que la Parentela. Cuando el Impulso de la Corrupción susurra mezquindades en el corazón de un Pariente resentido y prende la llama del odio familiar en el interior de un potencial Danzante de la Piel, se asientan los cimientos de una vida de obsesión y fratricidio.

Dado su inherente antagonismo con los Garou, los Danzantes de la Piel son incluso más difíciles de incorporar en una crónica gaiana estándar que los Ronin. Aun así, disfrutan de la autonomía de un Ronin con un mayor potencial para obtener espíritus aliados (pese a lo despreciables que algunos de ellos puedan ser) y, por tanto, suponen una interesante opción para una crónica con un ambiente muy diferente del habitual en una partida de **Hombre Lobo**.

Creación de personaje

Hay esencialmente dos formas de crear un personaje de los Danzantes de la Piel. La forma más sencilla es incorporar al personaje al juego tras el Rito, creando un personaje de **Hombre Lobo** estándar con algunas excepciones. El personaje comienza con un sólo Don de nivel uno, aunque éste puede ser de cualquier Raza, Auspicio o Tribu, incluso de los Danzantes de la Espiral Negra (se presupone que el personaje ha sobornado a algún espíritu para que le enseñe un Don). El personaje debe comprar el requisito de cinco puntos en el Conocimiento Rituales y otros cinco en el Trasfondo Ritos para representar su conocimiento del Rito del Sagrado Renacimiento. No puede adquirir los Trasfondos Ancestros, Pura Raza o Herencia Espiritual.

Muchos Danzantes de la Piel viven en la periferia de la sociedad humana, lo mejor para pasar desapercibidos, y así poseen buenas puntuaciones en Supervivencia, Artesanía (centrada en metalurgia, taxidermia o fabricación de armas o flechas), Sigilo y Armas de Fuego. Los Danzantes de la Piel comienzan con Fuerza de Voluntad 4 y, técnicamente, son todos Homínidos (por tanto comienzan con Gnosis 1).

RITO DEL SAGRADO RENACIMIENTO

Nivel cinco

Este blasfemo Rito permite a un Pariente transformarse en un Garou, pero sólo tras haber adquirido y preparado cinco pieles de Garou.

Sistema: Cada una de las pieles debe adquirirse en la misma fase lunar; para realizar el Rito con éxito, si el primer lobo cazado por un Danzante de la Piel fue asesinado durante una Luna gibosa, todas las siguientes pieles deben reunirse bajo una Luna gibosa.

La ceremonia final del Rito debe ser conducida bajo una Luna que coincida con la fase bajo la cual las pieles fueron obtenidas y preservadas y debe concluir exactamente una hora después de que fuera iniciado.

El celebrante del rito tira Astucia + Rituales contra una dificultad de 9. Sólo se necesita un éxito para la transformación y no hay Rito de reversión una vez que se ha completado con éxito. Si se logra, las pieles cosidas y preservadas de los Garou asesinados se funden con el cuerpo del celebrante, convirtiéndose de forma permanente en parte de su cuerpo y espíritu.

A menos que los Garou que fueron asesinados por el ejecutor del Rito le concedieran sus vidas voluntariamente, el Wyrm manchará profundamente al celebrante.

La segunda forma de crear un personaje Danzante de la Piel es mucho más complicada, pero en definitiva más gratificante. Este método comienza creando un personaje de la Parentela tal y como se describe en el Capítulo Nueve y luego interpretando al menos la caza de un hombre lobo (o, preferiblemente, de los cinco al completo) para obtener las pieles necesarias.

Antes de intentar realizar el ritual, el personaje debe tener 5 puntos en el Conocimiento Rituales (mediante cualquier combinación de gasto de puntos de creación de personaje, gratuitos o de Experiencia) y gastar 10 puntos de Experiencia para una versión alternativa del Trasfondo Ritos. Si el Rito tiene éxito, esos puntos de Experiencia equivaldrán a cinco puntos del Trasfondo Ritos para el nuevo Danzante de la Piel (pero siendo el Rito del Sagrado Renacimiento el único Rito "gratuito" aprendido). Si no tiene éxito, los puntos de Experiencia se pierden y el personaje debe readquirir 10 puntos de Experiencia (por no hablar de las pieles y los otros componentes físicos del Rito) antes de poder intentarlo de nuevo.

Una vez que un personaje logra realizar el Rito con éxito, se convierte en un Danzante de la Piel (en esencia, un sucedáneo de Garou) y gana la habilidad de Cambiar de Forma, caminar de lado, regenerarse, etc. Pierde cualquier Pura Raza que poseyera como Parentela y no puede adquirir el Trasfondo Ancestros.

TÓTEM DE LOS DANZANTES DE LA PIEL: MINOTAURO

Coste de Trasfondo: 6.

Minotauro es la encarnación del hombre que se convierte en bestia: la criatura sensible que ansía poder animal. Respeta la fuerza y desdeña a los débiles, y así, ha acabado por apreciar a los Danzantes de la Piel, quienes se valen de una pequeña fuerza para hacerse con una mucho mayor. Aunque no es un sirviente directo del Wyrm, Minotauro posee un cierto aroma de la mancha de la Bestia-de-la-Guerra. Odia y envidia a Pegaso, especialmente su elevado estatus entre los demás espíritus gaianos. Es algo misógino, aunque una Danzante de la Piel fuerte puede ganarse su respeto de formas que una mujer humana nunca podría.

Rasgos: Minotauro pone a sus hijos en contacto con espíritus que pueden enseñarles Dones, y así, éstos pueden aprender la mayoría de los de nivel tres o inferior (a coste de fuera de Tribu, por supuesto). También concede a cada uno de sus hijos un punto de Resistencia y uno de Supervivencia adicionales.

Prohibición: Minotauro exige a sus hijos que dañen y asesinen a cualquier hijo de Pegaso con el que se encuentren. No tienen por qué ejecutar la venganza de Minotauro de forma inmediata, pero nunca pueden dejar que una Furia Negra o cualquier otro hombre lobo que siga a Pegaso viva en paz.

Aprender Dones

Aunque los espíritus Tótem de las proles de los Garou gaianos rechazarán colaborar con los Danzantes de la Piel o ayudarles de cualquier manera, éstos han forjado en el pasado alianzas con Perdiciones y espíritus no alineados con cierto éxito. En algunos casos, el Narrador puede optar por permitir que un Danzante de la Piel aprenda Dones de los Danzantes de la Espiral Negra. Aunque puede que esto no sea el arreglo más deseable para el Danzante de la Piel ni, de hecho, para las Perdiciones involucradas, es el sistema mediante el que los falsos hombres lobo pueden acceder más fácilmente al poder espiritual.

Los Danzantes de la Piel no tienen Rango, pero se puede convencer a la clase de espíritus que los instruyen para que les enseñen Dones de mayor nivel a un coste adicional. Los Danzantes de la Piel adquieren todos los Dones (excepto los enumerados específicamente como Dones de los Danzantes de la Piel) mayores de nivel uno a un coste de nivel del Don x6.

Fetiches de los Danzantes de la Piel

Los siguientes son algunos Fetiches opcionales que los Danzantes de la Piel (o descontentos aliados Ronin) podrían encontrar útiles en su arsenal.

Ojos de goblin

Nivel 3, Gnosis 5.

Este Fetiche suele crearse usando un par de gafas de sol o protectoras que se ajusten bien a la cara. Los cristales de las gafas se ahúman con el hollín producido al quemar el esqueleto de un cachorro de lobo hasta volverlas completamente negras y luego se vinculan (de manera normal o mediante chantaje) a un espíritu búho.

Cuando se activan, el portador de las gafas gana la habilidad de rastrear el movimiento de Garou mediante trazas residuales de su Gnosis característica en casi cualquier terreno (incluso en el agua). Sin embargo, este Fetiche no permite a su portador rastrear a un Garou camuflado gracias a medios sobrenaturales.

Traje de carne

Nivel 4, Gnosis 6.

Este Fetiche suele crearse con los trajes de retales de carne humana que algunos Danzantes de la Piel en potencia utilizan como "pruebas de costura" para perfeccionar su habilidad en el "arte" de desollar y curtir las pieles de criaturas mayores. El traje de carne se teje con tripa de gato auténtica y se preserva y curte en un adobo de grasa humana. Por último, se vincula a una Perdición de engaño.

Cuando se activa, el portador asume la apariencia, forma, estatura, peso, constitución y hasta el color de ojos de una combinación de las diversas víctimas que una vez habitaron el edredón de carne. Los detalles genéticos como el pelo, la saliva y las huellas dactilares también cambian. El número total de horas que un traje de carne puede mantener el engaño es igual a la puntuación permanente de Gnosis del portador.

Trampa lunar

Nivel 5, Gnosis 7.

Este Fetiche se crea mediante el uso de una trampa de muelle corriente para lobos u osos. A ésta se vincula una Lúnula corrupta y luego se baña en plata de ley. Los efectos completos de la trampa quedan determinados por la fase de la Luna bajo la que se cree. Cualquier Garou lo bastante desafortunado para disparar la trampa sufre 4 niveles de daño (trátalos como plata). Sin embargo, si el Auspicio del Garou coincide con la fase lunar en la que fue creado el Fetiche, también pierde todos sus puntos temporales de Gnosis.




RAN SPENCER 12



Mi propia Profecía de Fénix

Pasé por las viejas oficinas la semana pasada. Me refiero a las oficinas donde se alojaba White Wolf cuando me fui a vivir a Atlanta para hacerme cargo de la recién creada línea de **Hombre Lobo: El Apocalipsis**, allá por el 1992. Entonces, sólo disponíamos de la mitad del edificio (al final nos hicimos con todo él). En ese lugar ocurrieron toda clase de demenciales y destructivas locuras a causa de las fechas de entrega. Ahora el edificio lo ocupa una empresa de renovación de chimeneas. Es bueno saber que la gente allí se encarga de los hogares de otras personas.

Tengo un secreto que contaros sobre mi encuentro con **Hombre Lobo** antes de que el juego existiera realmente. Nunca he escrito sobre esto porque es algo extraño. Ni siquiera junté las piezas y me di cuenta de lo que había pasado hasta muchos, muchos años después. Es todo tan arrebatadoramente sincrónico (en el sentido junguiano) que bien puedo hacer uso de esta oportunidad, veinte años más tarde, para compartirlo.

Mientras escribía **Cazadores Cazados** para **Vampiro**, antes de que Mark, Sam, Rob y el resto de la panda trazaran los primeros esbozos de **Hombre Lobo**, tuve mi primer viaje de ácido. Con anterioridad había evitado drogas que alteraran la mente, incluso a pesar de que muchos de mis amigos eran psiconautas experimentados, hasta que finalmente decidí morder la bala de plata e intentarlo. Pese a que nunca alcanzó el nivel de *Lucy in the Sky with Diamonds*, la tarde tomó un aura significativa y reveladora.

Nuestra panda de "triperos" decidió, en mitad de la noche, dar un paseo. Al adentrarnos en el laberinto de calles del barrio Fan de Richmond encontramos cada vez menos gente hasta que estuvimos completamente solos. Cuando llegamos a Boulevard, un importante paseo que pasa por delante del Museo de Bellas Artes, encontramos el lugar extrañamente desierto. Se había levantado niebla (no bromeo) y estábamos solos en una calle en la que incluso a esas horas debería haber algo de tráfico. Era inquietante.

Sólo mucho tiempo después me di cuenta de que habíamos estado en la Umbra.

No estoy bromeando. Fue exactamente como habría sido caminar de lado hacia la Penumbra de ese lugar. Racionalmente, resulta ridículo, pero puesto de ácido, estaba en una realidad más profunda

Este no fue el final de mi introducción profética al mundo de los Garou. Después de que el resto decidiera irse a dormir, crucé la calle hacia mi apartamento. No podía dormirme, así que deambulé echando un vistazo a mi alrededor en mi estado alterado. En algún momento, pensé que estaría bien mirarme fijamente en un espejo. Cuando me vi a mí mismo en mi rostro empezaron a crecer el pelaje y el morro de un perro, como a Lon Chaney Jr. en *El hombre lobo*.

Juro que no me lo estoy inventando. Esto pasó meses antes de que supiera que acabaría involucrado en el proyecto de **Hombre Lobo**.

Pero ahí no acaba la cosa. Debía seguir mirando. Como dijo Nietzsche, si miras lo suficiente al abismo, al final éste te devuelve la mirada. Sentí el mayor terror existencial que jamás había experimentado al mirar fijamente mis propias pupilas en el espejo. Me abrumó un profundo sentimiento de horror y nihilismo. Mi viaje se había convertido en un Mal Viaje.

De algún modo me había tropezado con el Laberinto de la Espiral Negra.

Fui afortunado: tenía una manada. Crucé la calle y encontré a un compatriota aún despierto que supo cómo sacarme mediante palabras de mi pesadilla.

En ese viaje de ácido de una sola noche experimenté visceralmente tres de los principales elementos que compondrían el mundo que desarrollaría a lo largo de los siguientes años. Sé que todo esto se podría considerar una apofenia (imponer un significado a la aleatoriedad). Aun así, es extrañamente coincidente con el camino que tomaría mi vida creativa. Da que pensar.

Veinte años más tarde, ¿qué significa todo esto? En primer lugar, la respuesta a la pregunta "¿de dónde sacas tus ideas?" no es para nada simple; y en segundo lugar: no vayas a la Umbra sin compañeros de manada.

Bill Bridges

Stone Mountain, Georgia (EE.UU.)

• • •

Es divertido cómo un juego que cambia toda tu vida es uno que no ves venir.

Estaba en la universidad cuando apareció **Mundo de Tinieblas**. Mi grupo de juego echó un vistazo al calendario de publicaciones en la contraportada de **Vampiro** y empezamos a repartirnos los juegos con antelación. «Yo dirigiré **Vampiro**», dijo uno. Otros se pidieron **Hombre Lobo**, **Mago**, **Fantasma, Hada**… No recuerdo cuál pensé que dirigiría yo. Nunca llegamos a jugarlos todos antes de la graduación, pero invertimos bastante tiempo en Vampiro interpretando el tipo de personajes que muchos desaprobarían (preguntadme alguna vez por mi Defecto Embrujado si queréis que os decepcione de verdad).

Avancemos un par de años. Una de las mejores amigas que jamás he tenido, Kathleen Ryan, acabó haciendo prácticas en White Wolf y posteriormente trabajando para ellos. Me concertó una prueba de edición y pronto acabé trabajando en un puesto de editor libre en la compañía que me habría de proporcionar algunos de los mejores amigos que jamás haya tenido, incluyendo la persona con quien acabé casándome. Entonces Bill decidió cambiar de trabajo y me nominaron para **Hombre Lobo**.

Lo más interesante es que al principio había apartado **Hombre Lobo** de mi centro de atención. Siendo honestos, la idea de la reproducción obligatoria por el bien de la especie es algo que siempre encontré repugnante: apestaba a eugenesia y a hombres terribles haciendo cosas terribles por tener un "heredero", cosas que siempre he asociado con los antagonistas. Pero también estaba todo lo demás. Y me refiero a *todo* lo demás.

Estaba el foco en los animales, tanto biológico como mítico. Esta era una ambientación en la que tener nociones de la biología de los carnívoros era útil, particularmente si las podías complementar con conocimientos de mitología animal, donde *The Mind of the Raven* de Bernd Heinrich compartía espacio con mitos del noroeste de la costa del Pacífico sobre Cuervo el Embaucador.

Estaba la inclusión de otras culturas. Incluso cuando se centraba en culturas originarias de Europa cubría todo el mapa: la cultura rusa, eslava, griega y nórdica se reafirmaban, dejando de lado las influencias inglesas, francesas e italianas que normalmente podemos encontrar en las obras estadounidenses. Por supuesto, hubo muchos fallos en la presentación, pero al trabajar en **Hombre Lobo** pude experimentar un mundo más amplio gracias al contacto con la afición. *Freelancers* de Inglaterra y Australia, aficionados de Brasil y Alemania que me enviaron *e-mails*, la capacidad de recurrir a Internet y pedir consejo de gente a medio mundo de distancia.

Y, por supuesto, estaba también el interés en las cuestiones ecológicas y medioambientales. Los demás en la oficina solían burlarse de mí llamándome pueblerino de "Monte Skemp", pero yo siempre me sentí orgulloso de haber crecido en un área rural. Sin duda, teníamos nuestros pobres ignorantes, pero también estaba la tierra: bosques en otoño, nieve sobre los picos de las montañas en invierno, brotes y flores en primavera y cálidas lluvias en verano. **Hombre Lobo** era un juego que se preocupaba por estas cosas. Sí, funcionaba bien en las ciudades, pero en su corazón es un juego que se ubica a una hora de distancia de la barra de un bar, incluso a una hora de la gasolinera más cercana.

Todas estas cosas estaban allí. Los problemas sobre la eugenesia y la reproducción obligatoria seguían presentes (y debían tenerse en cuenta), pero cuando sostuve en las manos la totalidad de la línea fue como sostener el mundo entero. **Hombre Lobo** contiene inmensidades: la fragilidad humana y la esperanza, responsabilidad tanto para con la tierra como para con tu pueblo, ciudades y tierras agrestes, lo material y lo espiritual, historia y mitología, cultura y contracultura. Es transgresor y tradicionalista, liberal y conservador, piadoso e iconoclasta. Si pasas un rato echándole un vistazo, encontrarás algo de ti mismo en él. Mantendría que, más que ninguna otra línea de **Mundo de Tinieblas**, **Hombre Lobo** incluye el mundo entero: mayor que la humanidad, mayor que las civilizaciones, mayor que la espiritualidad. Es sobre *todas las cosas*, y por qué cada cosa es importante en sí misma.

No puedes dirigir una partida de **Hombre Lobo** (o la línea) sin aprender mucho en el proceso: ciencia, mito, cultura; todo tipo de cosas. Incluso tras todos estos años siento que he hecho muy poco y que he trabajado con un ejército de gigantes. Me hace sentir humilde y me recuerda cuánto me queda aún por aprender. Y no podría sentirme más orgulloso de haber sido parte de esto.

Ethan Skemp

Liburn, Georgia (EE. UU.)

• • •

Mientras estoy sentado en la cima de Arthur's Seat, frente a mí se extiende la mayor parte de Edimburgo. Subo aquí cuando necesito tomar cierta distancia con las calles y los edificios; aunque

sea parte de la ciudad, tiene un aire suficientemente salvaje como para ser un buen lugar en el que pensar sobre **Hombre Lobo**.

El mundo ha cambiado mucho en los últimos veinte años. La sociedad ya no teme el inminente cambio de milenio, pero ese miedo ha sido reemplazado por un creciente sentimiento de impotencia. Estamos más conectados gracias a la implantación masiva de los teléfonos inteligentes y de las redes sociales, pero estamos más aislados que nunca de las personas que conocemos cara a cara. Gente que no recuerda el Exxon Valdez lo sabe todo sobre la Deepwater Horizon. Las compañías organizan juegos de trileros para evitar pagar impuestos o tratar a sus empleados como seres humanos. Los gobiernos predican el odio de los pobres y los oprimidos como pantalla de humo para su propia corrupción.

Probablemente haya tenido una aproximación diferente a **Hombre Lobo** que la de muchos de los que lo escribieron, debido a que crecí en el norte de Inglaterra durante los años ochenta. Vi a la gente perder su trabajo por culpa de la ideología y la retórica. Político tras político se hundía en lodazales de escándalos y sordidez, pero nada cambió y nadie parecía dispuesto a hacer algo (lo que fuera) al respecto. Estaba enojado, pero carecía de una dirección hacia la que enfocar ese enfado.

A los catorce años un amigo me introdujo a **Hombre Lobo: El Apocalipsis**. Lo primero que me atrapó fue la poderosa imagen de héroes condenados lanzándose a la boca del lobo, pero eso sólo era la capa superficial. **Hombre Lobo** era (y es) un juego explícitamente político. Dice que «hacer estas cosas es corrupto», le da un rostro a la corrupción, y el juego proporciona a sus protagonistas un deber sagrado para patearle el culo a esa corrupción. Sí, eso me llegó.

Me llevó un tiempo darme cuenta de la gran tragedia tras el Apocalipsis. No se trata de que los Garou no puedan ganar. Sigues pudiendo contar una historia de heroísmo y victoria a pesar de que todos mueran al final, basta sólo con mirar el Beowulf. Los Garou son, por naturaleza, muy buenos en matar cosas. Pero matar gente no salvará el mundo. No importa cuántas cabezas de ejecutivos de petrolíferas destroces, o si puedes reducir a todos los políticos corruptos a fosfatina en una sola noche. Otro siempre ocupará su lugar porque no puedes matar una idea, y eso sin contar con que alimentas espíritus de dolor y asesinato con tal cantidad de violencia gratuita.

Pese a señalar el ángulo trágico de **Hombre Lobo**, no quisiera acabar con algo deprimente. La acción directa es algo bueno, ya sea violencia dentro de las partidas, ya protestas y manifestaciones en la vida real. Llama la atención de la gente sobre los problemas que encuentras en el mundo. Si se hace bien, puedes ralentizar esos problemas lo suficiente como para encontrar una solución definitiva. Y esto concuerda con el espíritu de **Hombre Lobo**, aunque la mejor manera que tienen los Garou para acabar con un problema normalmente requiere más violencia.

Hombre Lobo: El Apocalipsis es en gran medida un juego sobre lo mejor y lo peor de intentar cambiar el mundo. Pero eso me llega y por eso me emociona tanto llevar el juego más allá.

Stew Wilson,

Edimburgo, Reino Unido



Hombre Lobo llega a algo primario. No sólo en el sentido de que los personajes son en parte lobos, sino porque toca uno de nuestros impulsos más intensos: tener algo importante por lo que morir.

Vampiro era único porque tu mayor enemigo eras tú mismo, tu propia bestia y vicios. **Hombre Lobo** usó una técnica diferente: eras una bestia clamando contra un mundo tan corrupto que el Apocalipsis se había vuelto inevitable. Sin embargo, en vez de rendirte, permanecías con los guerreros de Gaia, negándote a abandonar.

Bebía tanto del negro corazón del Mundo de Tinieblas como de la verdad de lo que significa ser un héroe. No debería sorpendernos, pues, que su legado haya perdurado 20 años.

Ric Connely

Presidente de la Mind's Eye Society

Empezar con un juego nuevo a veces puede ser duro; familiarizarse con el sistema y conocer a los demás personajes puede resultar complicado. **Hombre Lobo** anima a los jugadores a ayudarse los unos a los otros y a construir simultáneamente un sentimiento de comunidad. Rápidamente pasa a ser algo más que un juego: tu manada se convierte en tu familia y aprendes a contar con ellos como tales. Tras oír hablar del H20 me emocionó no sólo saber que se honraría a un sistema que me encanta, sino también que se daría una oportunidad a quienes no lo habían experimentado ya de mirar un juego que pone a prueba lo que piensas sobre jugar.

Caity Grace

OwbN Girls

Las noticias sobre White Wolf rehaciendo el material del viejo Mundo de Tinieblas fueron como una señal luminosa: «Behey, no estuviste allí para poder participar de las líneas clásicas del MdT desde el principio, así que aquí tienes tu segunda oportunidad. No lo estropees». La idea de estos libros-compendios ultra completos era algo propio de un sueño: todos los Clanes y Tribus expuestos y detallados, todos los terribles Poderes catalogados y descritos. Todo ello en un formato accesible y en ediciones *deluxe* sin apenas metatrama y con la colaboración de los mejores ilustradores y escritores del MdT. Cuando en la *web* polaca de fans de MdT Asylum organizamos *El mes de Hombre Lobo* para celebrar un evento en torno al H20, fue una locura. En pocas horas teníamos a diez personas dispuestas a apoyar el proyecto. Tras muchos años, **Hombre Lobo: El Apocalipsis** sigue vivo.

Jakub "Behalior" Roczniak (Cracovia, Polonia)

Coordinador del proyecto H20 de Asylum,

web *polaca de fans de MdT*

Cuando estaba en el instituto descubrí **Vampiro**. Como chica rara y *gamer* que era, me quedé enganchada. Tras la universidad, empecé mi propia partida. Les dije a mis jugadores que se hicieran lo que quisieran. Hasta el último de ellos, todos se hicieron… ¿hombres lobo? No tenía ni idea de lo que hacía y la mayor parte de esa primera sesión de juego funcionó por inercia. Pero el aura de amor, pérdida y familia era algo con lo que los vampiros no podían competir. Desde entonces he dirigido innumerables partidas, contado historias aún más magníficas, pero ninguna se ha acercado siquiera a esa primera alegría: el primer día en el que una manada se convirtió en una familia y un Túmulo en un hogar.

Michelle Roberts

Narradora Tribal de los Colmillos Plateados de OWbN

Para mí, el atractivo de **Hombre Lobo: El Apocalipsis** fue la grandeza de interpretar a un héroe trágico. Con sus esfuerzos condenados de antemano, los Garou sólo podían esperar morir con dignidad y que sus actos fuesen recordados por su manada y su clan. Por supuesto, cuando yo empecé a narrar partidas, me costó no enamorarme de los enemigos a los que mis personajes se habían enfrentado antes. Pentex, ¡qué villano tan fantástico! Siendo un oponente perfecto para cualquier ocasión, sentí que podía incluir esa malvada corporación en cualquier partida. Con protagonistas tan formidables y maravillosos adversarios, ¡no debería sorprendernos que a los jugadores de mi mesa les diera por aullar y gruñir!

Dave Martin

Wrecking Crew

Mi experiencia con **Hombre Lobo: El Apocalipsis** empezó hará unos diez años. Fue un soplo de aire fresco comparado con la que tuve con **Vampiro: La Mascarada**. Nos permitió a mí y a mis amigos explorar diferentes temas, diferentes mitologías e historias al dar vida a nuestra visión de los hombres lobo en su eterna lucha contra el desequilibrio en el mundo y la amenaza del Wyrm. Sigue siendo mi juego favorito de White Wolf porque anima a los jugadores a trabajar juntos, a unirse y a experimentar la camaradería en la guerra además de permitir el conflicto interno.

Liam Draper

Stafford, Reino Unido

Ven por el Juego, quédate por la Mitología. La primera vez que me acerqué a HL:EA, no tenía ni idea de que me encontraría con una ambientación profunda y capaz de suscitar el pensamiento, la cual tiene lugar en nuestro mundo actual y lo cambia ligeramente a peor: callejones más oscuros, innumerables enemigos a cada paso y una batalla perdida desde el principio. Siempre lo tuve por un juego de dualidades: hombre y lobo, Gnosis y Rabia, materia y espíritu, revolución y tradición, y los Garou están justo en medio de todas estas encrucijadas. Esta complejidad de temas ha sido el terreno común que me ha permitido conocer a mucha de la gente que a día de hoy llamo amigos.

Marco "Vittek" Donghi

Triuggio, Italia

Kaputt Mundi, web *italiana de fans de Hombre Lobo*

Cuando abrí el libro de **Hombre Lobo** por primera vez, me sorprendió la cantidad de material que había. Cada una de las Tribus tiene mucha historia. Creo que mi parte preferida del género Garou es el rico tapiz de tradición oral. Están las historias de género del libro básico y los libros de los clanes, y luego en tus partidas creas tus propias historias a su alrededor. No sólo eso: también me ha ayudado a ser mejor orador y escritor. Este libro será tan esencial para la comunidad Garou que no puedo esperar a formar parte de su rica historia.

Barbie Smith

OWbN Girls

Recuerdo las marcas de las garras en la portada de **Hombre Lobo** y sujetar el libro sólo para ver de qué se trataba. Ocho años atrás, me introduje en un rol en vivo de **Hombre Lobo** y me encontré con la ambientación más vinculada a una comunidad con que jamás me haya topado jugando. ¿Años de grandes recuerdos y momentos de júbilo con amigos que se sentaban alrededor del fuego en un consejo contando historias y evocando posteriormente un sentimiento de camaradería? Sin duda alguna sé que el Apocalipsis es el epítome y el ideal de ambientación narrativa cooperativa. Nadie puede emocionarse más que yo por el renacimiento en el vigésimo aniversario de un mundo tan rico.

Justin Quigley

Coordinador ayudante de las Razas Cambiantes de OWbN

Hombre Lobo: El Apocalipsis. Me enganchó desde la primera partida en el 98. Me fascinaba que el mismo personaje pensara de modo distinto según la Forma; me intrigaban las posibilidades de la Umbra, la idea de una guerra a un nivel tan épico e interpretar a alguien que era una parte muy pequeña de todo eso. Nunca he aprendido tanto a pensar de forma lateral como cuando jugaba a este juego. Sin duda es el más dramático de todos los juegos que he jugado con jugadores que siempre van en busca de presentar una última y gloriosa resistencia, resolver enigmas complejos y tejer historias que pondrían celoso a Hércules. He disfrutado de cada minuto.

Peter Houston

Dublín, Irlanda

No descubrí los juegos de rol hasta mi primer año en el instituto. **Vampiro** fue mi segundo juego, tras *RIFTS*. Tomamos **Hombre Lobo** como suplemento y sólo lo usábamos para los antagonistas. Cuando llegué a la universidad jugué mi primera partida real de **Hombre Lobo** y todo cambió. No eran monstruos estáticos llenos de Rabia. Eran equilibrados soldados de la Tierra. Las Tribus estaban tan enfrentadas como los Clanes, pero con un espíritu de unidad. La política era más compleja y más satisfactoria. **Hombre Lobo** sigue siendo mi juego preferido para partidas en vivo y está entre mis juegos de mesa de cabecera, incluso tras el paso de los años.

Josh Wasta

(Cedar Rapids, Iowa, EE. UU.)

Durante casi quince años, en un sencillo y antiguo edificio en el centro de la ciudad de Delft, los jóvenes se han reunido cada mes bajo la caricia azulada de la luna para participar de un juego de Honor, Gloria y Sabiduría. Como parte de la crónica más duradera de los Países Bajos, los jugadores han escrito muchas leyendas y los personajes han muerto innumerables veces en nombre de Gaia. Aunque la composición del clan ha visto muchos cambios desde el primer amanecer de nuestro Túmulo, no nos hemos perdido ni un consejo. Si no otra cosa, al menos el clan Bluepelt es persistente.

Jugadores de la Crónica Bluepelt de Hombre Lobo

(Delft, Países Bajos)

He participado en la crónica Bluepelt de Delft desde su inicio hace casi doce años y he sido un Narrador en ese grupo durante algo más de 10 años y 100 sesiones. Es una de las ambientaciones más detalladas, duraderas y divertidas que jamás haya jugado. Por supuesto, siempre ha habido momentos épicos a lo largo de estos 10 años, pero al final siempre ha sido lo mundano lo que ha dado su dimensión a lo glorioso.

La cosa más hermosa, sin embargo, es la leyenda. Personajes humildes del principio de la crónica son ahora leyendas para los nuevos jugadores. Sjoerd, Sean O'Neill, Pawnbreaker y The Bullet Dodger, por ejemplo, son leyendas no porque los concebimos para que lo fueran, sino porque han vivido, luchado y a veces muerto de tal forma que se habló de ellos tanto dentro de juego como en el mundo real en otros grupos y ambientaciones lejanos. Cuando esos jugadores vinieron a nosotros, las leyendas que nos habíamos forjado ya estaban allí.

Ha sido un privilegio ser parte de ello como jugador, como personaje y, sobre todo, como Narrador.

Mark de Ruijter
(Delft, Países Bajos)

Al mirar atrás, puedo ver diferentes partes de mi vida reflejadas en este juego. Pasé de un cazador de Renombre y asesino del Wyrm que blandía dos klaives en mis últimos años de adolescente bebedor de cerveza a explorar las partes más oscuras de **Hombre Lobo** a los veintipocos. La política tribal fue mi principal preocupación cuando conseguí un empleo más serio en una empresa. Hoy en día, a los treinta y tantos, mis partidas se convierten en nudos gordianos de morales, deseos y necesidades entrelazadas que en cierto modo recuerdan los quebraderos de cabeza de sacar adelante una familia con dos niños pequeños. Y queda mucho más para seguir explorando. Gracias por seguir adelante. ¡Un brindis por el día en que mis dos chicos jueguen su Rito de Iniciación de **Hombre Lobo**!

Mark Otting
(Delft, Países Bajos)

Desde hace veinte años hasta hoy en día, **Hombre Lobo: El Apocalipsis** ha contado con sus propios aficionados. Ruidosos y apasionados en su defensa y apoyo, dispuestos a dejar de lado cualquier diferencia en estilos de juego para disfrutar de una buena partida, los entusiastas de **Hombre Lobo** son un reflejo de los Garou: feroces en la batalla, divididos por Tribus, pero aún así unidos por Gaia. Este juego mejora cuando se resaltan los conflictos internos bajo la violenta superficie: recuerdo ver a un jugador de combate sorprender a todo el mundo al interpretar un personaje profundamente afligido que suplicaba el apoyo moral de su manada. Y ahora, este **H20** sirve tanto como homenaje al espíritu de esos momentos especiales como para alentar a los ahora Ancianos a enseñar a los Cachorros cómo desatar la Rabia.

David García-Brazales Santiago
(Madrid, España)

Oí mi primer aullido en 1995, sentí el sonido de la percusión de los consejos resonando en mi pecho, saboreé la Rabia de los Garou por su desesperada y solitaria lucha contra el Wyrm y fui testigo de los milagros de Gaia en los últimos Túmulos. Durante años fui el Narrador de una gran crónica que me ayudó a encontrar a mis mejores amigos, semana tras semana preparados para sentir ese algo primario que el juego nos proporcionaba, nuestra oportunidad de salvar todo lo hermoso y espiritual que había en el mundo. A día de hoy, nuestra manada se ha dispersado, pero siempre tendremos a los hombres lobo en nuestros corazones, preparados para una última batalla.

Ibon Presno González
(Bilbao, España)

Soy lo que muchos considerarían un recién llegado a **Hombre Lobo: El Apocalipsis**. Nunca tuve la oportunidad de jugar hasta finales de 2009, pero a partir del momento en que pude empezar a jugarlo y a leerlo, me quedé completamente enganchado: la lucha desesperada de esas criaturas salvajes y feroces que se enfrentan no sólo a un enemigo traicionero, sino también al monstruo que todos ellos albergan en su interior, hizo que me enamorara del juego. Y los contrastes extremos que tiene, como la camaradería dentro de la manada y las políticas despiadadas de los clanes, las distintas filosofías tribales que chocan unas con otras, la relación de los Garou con la Tríada... Todos estos temas y muchos más son los que han hecho que perdure mi amor por este juego.

Bruno Hermenegildo (Braga, Portugal)
Narrador de Hombre Lobo: El Apocalipsis,
Immortal Vigilance

He tenido muy buenas experiencias con HL:EA, y he aquí lo que destaco yo: los vínculos dentro de la manada se extienden también a los jugadores. Empiezan a pensar, actuar e interpretar como una manada, celebrando y lamentándose juntos. Y esto va más allá del juego, forjando una gran amistad que supera la prueba del tiempo. Motivados por esta afinidad, los jugadores conducen a sus respectivos personajes en la lucha contra el Wyrm con una determinación siempre creciente. Saben que para los Garou es una lucha difícil y temen no poder ganar. Pero aun así, siguen combatiendo hasta el Apocalipsis, con el vínculo antes mencionado dándoles la voluntad de enfrentarse a cualquier adversidad. Por muy gratificante que sea jugar toda una campaña, este tipo de amistad no tiene precio...

Manolis Kemerlis (Chania, Creta, Grecia)

Para ser honesto, siempre fui más un jugador de **Vampiro**. Solía pensar en **Hombre Lobo** como en un juego para tipos que querían llevar una bestia viril con muchos dados que tirar. Decidí probarlo de todos modos y un nuevo mundo se abrió ante mi. ¡**Hombre Lobo** era mucho más de lo que pensaba que era! La conexión entre jugadores es mucho más estrecha, la batalla mucho más intensa y el drama mucho mayor. **Hombre Lobo** es una historia dramática de héroes que se enfrentan solos a lo que nos corroe por dentro. ¿Son brutales máquinas de matar, atrapadas en sus costumbres y errores? Para mí no lo son: son los verdaderos héroes del Mundo de Tinieblas.

Martijn Kruining (Amberes, Bélgica)

Desde el primer día en 1994, **Hombre Lobo: El Apocalipsis** fue siempre algo personal para mí. En nuestra ambientación llamada "Personalidad" nos interpretábamos a nosotros mismos, arrastrados al abismo del MdT. Me vestí con la piel de un noble Colmillo Plateado y esto me acompañó, a pesar de las demás partidas, hasta nuestras noches finales y más allá. De repente veíamos lugares conocidos u otros menos visitados con otros ojos. «En esta arboleda luché contra mis primeros Danzantes. Esta tumba megalítica es nuestro Túmulo». Más adelante, con el dinero, vinieron los viajes por Europa. El Harz, París, varias otras metrópolis y el modo en que el MdT estaba presente. De esta manera los sistemas de White Wolf me dieron una experiencia que ningún otro juego podría haber logrado.

Timo Gatzke (Itzehoe, Alemania)

A veces ves una película, lees un libro o juegas a un juego que sientes que se creó expresamente para ti. Para mí, ese juego fue **Hombre Lobo**. El mundo espiritual, la cultura tribal, la crudeza y la profundidad de una herida abierta... Bah. No tengo palabras. Deberían haber enviado a un poeta.

Hombre Lobo cambió mi vida desde el momento en que lo sostuve. Cambió el modo en que jugaba a juegos de rol, cambió el modo en que escribía y cambió completamente la senda de mi carrera. Antes de **Hombre Lobo**, iba a convertirme en un paramédico que soñaba con ser escritor. Ahora soy un autor preocupado por que jamás escribirá nada tan bueno como este juego.

Aaron Dembski-Bowden

Autor de bestsellers *según el New York Times*

Gaia

María José López Lozano "Kal-El"

Triada

Julián Navarro

Francisco Bañón López
Olafur, Camada de Fenris

Michel Foisy

Leyenda Viviente

Ginnobushi
Mari Cabrah, Furias Negras
Manuel Cádiz
Francesc "Belgeval" Alba
Egoitz Pinto "Darius Craine"
Lorens Milan "Lirium Stronghold", Colmillos Plateados
Jesús García fiel_de_gaia, Hijos de Gaia
Alberto Marcos Fernández "Noctis", Colmillos Plateados
Palabras que Ofenden "Vivlis"
Gustavo Sánchez Ruiz
Marisa Moral Turiel
Gabriel St.Martin, Contemplaestrellas
Culfire
Baryx
Abigor "El Justo"
David Zurita Sánchez
Zachery Tyler
Fionn O'Hara "Pájaro Cantor"
Zeros Darkside Stoneheart
Francisco "Valgard" Atenza
Mr. Siniestro
Zerety y Zarahiel

Gran Klaive

Llanto del Pasado -ryah
Seik Nightmare, Señores de la Sombra
Manuel Candeas César
Soldado Raso (Miguel), Ahroun, Camada de Fenris
Gabriel Guerrero Fernández, Contemplaestrellas
Mr.Poke
Michel Foisy
Alberto Gracia "Sombra de Inés"
Juan Lonsan Crescenti
TRG
Jose Jariego
V.
Mol

Incarna

Ruben Saldaña "Ezkardan"
Airam Batista García
Seik Nightmare, Señores de la Sombra
Rowland MacDonovan, Fianna
Lewen Nadasdy, Danzantes de la Espiral Negra
Luciana Alañón Cordeiro
Brahma, Caminantes Silenciosos
Saito
Iván Canedo Trincado, Camada de Fenris
Juan Ignacio Oller Aznar
Lars McGraw-Hill de la Guardia de Selene
Zezar
Erik Smith "Precursor del Caos"
Ishcar

Ancestro

"Fenrike" Enrique R. García Moreno	Túmulo de la Sierra de la Luna (Algeciras, Cádiz)
Ulrik "Melodia-de-las-estrellas"	Tumulo de las Cinco Garras
Caminante del Valhalla, Camada de Fenris	Túmulo de Schwarzwald
Javier Gil "Shadow", Moradores del Cristal	Túmulo de Tokyo
Van BroodRaven	Túmulo del Bosque Montano de los Cárpatos
Killerdog Black	Tumulo de la Lamia del Anboto
Héctor Bernabéu "Voz de la Montaña"	Túmulo de la Lágrima de Selene
Abaddon Dodger, Roehuesos	Túmulo del OctavoTibicena
Valcode	Túmulo de la Ciudadela de Barcelona
Jose Ángel Bodas Devesa	
Jhenun "Colmillos-de-Acero", Fianna	Túmulo del Río de Piedra
Ángel Luis Mateos Perlines	Túmulo del Valle del Kas
Isa & Valgard	Túmulo de Trollheim
Pau Escartín, Fianna	Tumulo de la Cueva de las Aguas
Diego Alonso Medina	clan del Prado (Nueva York)
Khârn Hijo de Khârn, Ancestro Fenrir	Túmulo del Valhalla

José Valencia Romar	
Santiago J. "El Enemigo" Lupiañez López	Túmulo del Gran Bostezo (Galicia)
Antonio Rico Pérez	Tumulo de la Garganta Asolada
Bernardo Roces	Túmulo del Caminante
Aukan Kuyén	Túmulo Araucanía
Liza Heras Bagstevold, Camada de Fenris	Túmulo de Drammenselva
Mr.Poke	Túmulo de la Tramontana
Espíritu Silencioso, Colmillo Plateado	Túmulo de los Fumadores de Neumáticos (Zaragoza)
Toni Seguí Pomar	Túmulo Monasterio de Lluc
Tara	Túmulo de la Ermita
Mario Vallejo Alonso	
Harjub y Megami	Túmulo del Ajusco (Ciudad de México)
Eric Campoy	Túmulo de la Ermita Solitaria
Pablo Garcés Trillo	Túmulo del Cierzo Primigenio
Diego Izquierdo "Buscador-de-Sombras", Hijos de Gaia	Túmulo del Ibón de Acherito
Lord Martin Silva Leyva, Moradores de Cristal	Tumulo de Lima y Pachacamac
Armando Manuel Leyton Rebollo	Túmulo del Abismo

Viento-en-las-flores	Túmulo del Prado Verde
Whirlehimn, Voz de Gaia	Túmulo de Ca'n Riera
Saeta que Lleva el Viento a la Virgen	Túmulo del Renacimiento en el Amnios de la Gran Araña

Irina Mcwolf "Árbol de Datos"	Túmulo de los Moradores del Cristal (Nueva York)
Gara pura como el fénix, Padre Natura	
Dídac Filella Mestre	

Anciano

Reena Sinister, Furia Negra	Túmulo de Rage City
Nikolai "Sol de Medianoche" Rostovtzeff	Túmulo de los Englischen Garten (Munich)
Víctor Ookami	Tumulo de la Punta del Parque
Marius Nathaniel, Gurahl	Túmulo de Brocéliande
Yorgen el Ronin	Túmulo del Último Reposo
Abigaïl Subirón Marcuello (Enkil) "Sonríe al Kaos", Hijos de Gaia	Túmulo de la Furia Dormida de Gaia (Benasque, Huesca)
Franz "Paquito" von Hohenstauffen "Martillo del Wyrm", Camada de Fenris	Túmulo de la Furia Dormida de Gaia (Benasque, Huesca)
Kheuar, Khan	Túmulo del Trono del Roble
Enolthar	Tumulo del Castillo de Burgos
Carlos Rivero	Túmulo de Wadi Ayra
Nikolaidis Caza-Muerte	Túmulo de la Albera
Iván "Fuego del Cielo" Rodríguez, Colmillos Plateados	Túmulo de Central Park (Nueva York)
Thormund Puño del Trueno, Camada de Fenris	Túmulo de la Tormenta Eterna
Edgar, Caminantes Silenciosos	Túmulo del Airón (Valdemoro)
Selaine Garra de Justicia, Colmillo Plateado	Túmulo de los Heraldos del Apocalipsis
Llanto del Pasado -ryah	Tumulo del Retiro
Patricia "Azul" McCloud, Colmillos Plateados	Túmulo de Manhattan (New York)
Goroso	Túmulo de la Isla de San Borondón
David A. Sequeira Medina	Tumulo de L´Hospitalet de Llobregat
Toni Rumi Moreno	Túmulo de la Ira de Gaia
Daniel de la Viuda Pérez	
Allison Rachels, Colmillos Plateados	Túmulo de la Justicia Metálica
Julia Hawes, Moradores del Cristal	Túmulo de la Justicia Metálica
Mauricio Belmonte Bermúdez, Moradores del Cristal	Túmulo del Peñasco Blanco
Christian "Contempla-amaneceres" Kell, Fianna	Túmulo de Tor Breogán
Fuego del Amanecer, Señores de la Sombra	Tumulo de los Cielos Nocturnos
Diego Bejarano Palma	Túmulo de la Mezquita de Córdoba
Germán de Manuel Salas	
Juan León Hernández "faifolk"	Túmulo de las Cinco Colinas
Daniel Moreno de la Cruz	Tumulo del Valle de los Caídos
Christopher Red, Señores de la Sombra	Túmulo del Parque Natural Los Arcornocales
Alain Atxa	Túmulo del Aventurero Disfuncional
Enrique Jalón "Garra al Viento", Fianna	Túmulo del Desafío
Ríoghain Mór, Fianna	Túmulo Tuatha Dé Danann
William "Frenar-es-de-cobardes"	Túmulo de The Wyld Ones Original
Marcus Claw	Túmulo del Valle del Vinalopó
Coo Ya See Con "Piel de Lobo", Uktena	Túmulo de los Dientes de Piedra

Gerard Fernández Montalvo	Túmulo del Montnegre
Joaquín Luciano Fernández Aguilera, Camada de Fenris.	Túmulo de la Garganta del Capitán (Algeciras)
Fredford	Túmulo de la Isla de San Borondón
Andrés Ruiz Pérez "Colmillo Salvaje", Camada de Fenris	Tumulo de Stonehenge
Dakotah Enyeto, Wendigo	Túmulo de La Luz del Alba
L. Trickster "Rabia Roja de Selene", Camada de Fenris	Túmulo de Yucatán
José Penedo Fernández	Túmulo del Castro de Vigo
Sanctus Valanar	Túmulo de Polvoranca
Willy kaceres, Morador del cristal	Túmulo del local Canovelles
Duneyr, Aulladores Blancos	Túmulo del Bifrost
Javier Casado Riaza, Moradores del Cristal	Túmulo del Castillo Oscuro
Karl Sasaki Gasset, Señores de la Sombra	Túmulo del Peñasco Blanco
Felipe de Marichalar y García-Ortiz, Colmillos Plateados	Túmulo del Peñasco Blanco
Jose Viveros, Colmillos Plateados	Túmulo del Cerro de San Cristóbal
Roxana Sandoval, Furia Negra	Tumulo del Cajón del Maipo
Pau "Muerte del Cazador"	Túmulo de los Ojos del Búho (L'Albufera, Valencia)
Marc de Villasante	Túmulo del Montseny
Ed F. Civila	Túmulo del Paso Umbrío
Luis Barbero Núñez-Cacho	Túmulo de R'lyeh
Ezekiel "Blood-Stealer"	Túmulo de Montreal
Faustino Falguera Fernández, Fianna	Túmulo del Peñasco Blanco
Rafael Toledo Castañeda "Hocico Sangriento", Garras Rojas	Túmulo de la Bahía de Cádiz
Mikhail "Colmillo Rojo" Makarov, Señores de la Sombra	Túmulo de la Última Pesadilla
Phervant "Siroco Nocturno" Sfeir, Caminantes Silenciosos	Túmulo de Casablanca (Marruecos)
Wakónda "Hielo de Selene"	Túmulo d'en Deinat Vistalegre
Rainrunner	Caern of the Great Chott Salt Flat
Muerto El Último, Uktena	Túmulo de Muchas Pieles
Mendru	Túmulo Primordial
Ylithas	Tumulo del Colmillo Astillado
Miky "Lo Mejor de Madre", Roehuesos	Túmulo de los Lobos del Valle
Derula Guía Espiritual, Uktena	Túmulo de los Lagos de Covadonga
Brisa del Sur, Uktena	Túmulo de la Justicia Metálica
Leigh-Legion Saxon, Fianna	Túmulo Ashes of Time
Bannazzir	Túmulo de Luna
Heru "Cazasanguijuelas", Caminantes Silenciosos	Tumulo del Parc Güell
Chemosh	Túmulo de Monte Perdido
Juan "Voz-del-Trueno" Rus Marín, Philodox Morador del Cristal	Túmulo de la Estela de Iðunn
Rapax Embisteabismo	Túmulo del Arroyo del Hueso Torvo
Raquel Sherman Poley y Abel Díez Hidalgo, Camada de Fenris	Túmulo del Cráneo de Dientes de Sable

Gabriel Saxxon, Fianna	Túmulo de la Estrella Distante
Héctor "Wulfenkrieger" I.M., Camada de Fenris	Túmulo del Último Refugio
Igor theurgo, Hijos de Gaia	Túmulo de la Verde Esperanza
Son of skirmish, Camada de Fenris	Túmulo de las Estrellas Fugaces (Irlanda)
Nadia "Sangre de Hielo"	Túmulo de los Secretos Ocultos
Kadarth "Pies-De-Arena"	Túmulo de la Puerta de Aqueronte (Anruth)
Manuel Alegre Morales	
Xhalinde	Túmulo del Ocaso
Kabo	Túmulo de Threepwood
Martín "Gaiapedia" Di Doménico	Túmulo de las Estrellas de Buenos Aires
Efraín "Bruma Gris"	Túmulo de la Plaza de San Juan
Carlos "Fenris Haraldsson" García Fernández.	Túmulo de Reine, Noruega
Joseph Viento del Norte	Túmulo de las Cataratas del Niágara
Carmen Bordoy siempre_fiel, Colmillo Plateado	Túmulo del Aullido Austero en Gran Bretaña
Eldric Ojo de Halcón, Uktena	Túmulo de Chisasibi
Huidobro, Fianna	Tumulo de Glencoe
Víctor Valero "Brilloscuro"	Túmulo de la Garra Salada (Torrevieja)
Vincent Volkoff, Moradores del Cristal	Túmulo de la Luna Negra
Lucas, Homínido	Túmulo del Invierno Rojo
Somber Wimd, Aulladores Blancos	Túmulo del Parque Nacional Picos de Europa
David Pol	Túmulo de Mallorca
Louis Alphyn, Colmillos Plateados	Túmulo del Río de Plata
Andrés de Cuenca Vélez	Túmulo del Cruce de Caminos
Klamorg Darkclaw	Túmulo de la Ciudad de la Sombra
Aneley Tasada	
Javier Briones Sierra	
Arcanus (Chuck) "Juez de la Tormenta", Señores de la Sombra	Túmulo de Caza (Azcapotzalco)
Bernardino Casas Fernández	
Pedro Obrador Cruz "Aullido kaizen", Fianna	Túmulo Isla de Cabrera
Fiorella Valencia, Ahroun, Moradores del Cristal	Túmulo de Unión de Gaia
Barte Meral	Túmulo Flumen Aterae Cruoris
Belardo Hueria	Túmulo Taxus Aterea Cruoris
Nightlane	Túmulo refugio de Anaga
Diana Quijano Beltrán	
Inma Rico Muñoz	Túmulo de Córdoba
Johannes Vacano	
Alexander "Stares at the Wyrm" Petrinoff	Túmulo del ave azul
Miguel Esteban Carrero Torres "Col"	Túmulo de los Sueños de Gaia (Oro Negro)
Drow	Túmulo de Badajoz
Gerard "Anfirekth", Colmillos Plateados	Túmulo Duro de Cambrils
Tomás Ruiz Martín	
Cutillas El Grande	Túmulo de la Vileta
Francisco José Martínez Toledo	

Athro

Aleksei "Oráculo-de-los-olvidados" Ivanovich Tvarivich
Winter Moon, Lupus, Fianna
Ignacio de Orueta Lacalle
Imanol Bautista
Marcelino Miranda Martín
Johny "Luna Pensante", Lupus, Uktena
David de Diego
Alexander Boichka "Heraldo de Gaia", Colmillos Plateados
Eria Krumm
Elreychapa "El tumuwarrior de Patraix"
Magnar "Fuerza-de-Helios"
Jesús Ríos Garrucho
Oscuro Amanecer, Hijos de Gaia
Sito
yanfer
Lukgårdson de los Fenrir
Spaik & Nun
Marc Moreno
Nela Meyer
Esmarelda Villalobos, Furia Negra
Iván Gimeno
NeoTreck
Víctor Arráez "Jugador-del-Caos", Caminantes Silenciosos
James Raynor "Oscuridad que Avanza"
Keljdra
Ángel Martínez González
Cuadrivium, Hijos de Gaia
Airam Suarez
Narithir
Khoud, Colmillos Plateados
Dana Marki "Madre Desafiante"
Ester Gutiérrez, Moradores del Cristal
Owen Gjertsen "Custodio y redentor de Fenris"
Damián Barrero Perianes
Antonio de Andrés Murillo
Ángel Luis Reiz Palacios
Winter "Unificadora de Razas" McCallum, portadora del hacha Triskelion, Fianna, Clan de la Daga de Cristal
Por Delante de la Tormenta, Caminantes Silenciosos.
Alfredo Giraldós Alcántara
Marius
Juan Carlos Barreno Silva
Alejandro Mancilla Merchán
Óscar "Shadow Hunter" Recio
Francisco Javier Maestro
Francisco Javier Lasunción, Roehuesos
Tomás Regajo Gallego "Jamil", Ragabash, Contemplaestrellas
Gulmor
Migueljar, Contemplaestrellas
Alfonso Arroyo Hernandez
Enrique Diez, Sombra Sangrienta, Señores de la Sombra
Antonio Sarti Martín
Luis Ferrer
Domingo Paillet Díaz
Agustín Doreste Aguilar
Marcelo Karantu Fortin
Lalith, Caminantes Silenciosos
Mandíbula Evisceradora, Garras Rojas
Cristina, Protectora de Selene
Mariano Martínez González
Lara Náyade, Furias Negras
Lord Volátil Volador
Nikolai Alexandrovitch
ElCamo
Iris Mariño
Nitro, Protector de la Verdad
Roscuro
Bellum
Tio Jim, Hijos de Gaia
Gérard "Mano y Media"
Groontah
IGalán, Silent Strider
Juanma "Garras de Trueno" Pérez y Sara "Canción de Luna" Romero
Corwin Velvet Claw
Mª Luisa Rodríguez Jiménez "Alas de Fénix", Hijos de Gaia
Bala-perdida, Moradores del Cristal
Lionel Le'fend
Kike Anaya Almiñana
Lucer Artikostas "Brillo-en-la-mirada"
Lobo Sangriento
Pards
Mournful Silence
Marcos "Viejo Rey" Lasso de la Vega, Garras de Gaia
Eduardo Vega
Manel Canós, Kailindorani Borinor de Gregal
James Fox "Aullido al Fuego", Colmillos Plateados
Cosin
Malageddon, Camada de Fenris
Akrog el Chacal
Mihwa, Wendigo
Karla Strengian "Milagro de Tejedora" Heredia, Moradores del Cristal
Antonio Rodríguez Romero
Lykidiaon de Arcadia
La que mora en la oscuridad
Rory Aullido en la Tempestad, Fianna
Iván Gil, Fianna
Rabosa
Gonzalo Del Río, de los Señores de las Sombras
Airemes Esclarmonde, Fianna
Orseo El Kan
Lord Beorn
Hel "Moonless-Winterstorm"
Sergio Laya "OZN"

Kees D. van den Berg
Francisco Moreno España
Eva Multhe
Angel Calvo-Fernández
Iván Manteiga Mosquera
Goldfindel
Ángel Álvarez
Héctor Sevillano Pareja
Juan Antonio Lopez, Hijos de Gaia
Fernando "Aulla-como-el-Trueno", Camada de Fenris
Henon, Camada de Fenris
Joule-Aullido-en-Noche, Colmillos Plateados
Germán Sánchez "Posco"
Steller
Ignacio Bosch
Bardo
Francisco Raúl Rodríguez Aguado
Manu García Rial "KingWolf-ESN"
Vannessa B. Grisolia, Camada de Fenris
Fco. Javier Herrero Vidaurreta
Logan "Obús" Basseda, Roehuesos
Fernando Iradier Hernández
Aníbal Gadiel Vargas Almuna
Pedro Rodríguez Herrera
Pitoe
Caldor, Señores de la Sombra
Tiziri "Fuego Plateado", Furias Negras
Alayna, Fianna
José Millares, Moradores del Cristal
Mario "Bésame el culo"
Dante Wolf Bathory, Camada de Fenris
Francisco Jiménez Llopis
Johann, Danzantes de la Espiral Negra
Juan Felipe "Luffy Belmont"
JMonpellieur
IICaptainObviousII
Andrés Higua "Endymion d'Lume", Magi Tremere
Bidi
Kirt Elensar
Marro
Enric Muraday
Guillermo González Soto
José Manuel
Juan Miguel García
Charred Paw
sun&shadow
AntiMorMores
Iván López Roca
Luis David del Olmo López
Erika Jar
Kazan Shiba Inu
Señospepe
Colmillo Lunar
Abel Salvador Vila
Antonio Torrubia Rodriguez
Lluís Salvador
Cèlia Elenrya
Zeta
Ms. Schwartz, Furias Negras
Alfonso Cabello Flores, Señores de la Sombra
Sangreenlanieve, Metis, Theurge, Camada de Fenris
Raul Gregory
Daniel Sánchez
Ángel de Félix
Pablo Claudio "Crom" Ganter
Alex "Apple" Krin
Rachid, Camada de Fenris
"Walks-Squeezing-Leeches", Marcos
Fran
Francisco Javier
Yirkian
José "Skywalker" Sánchez
Joan "Jan Gustaffson" Prats
Diego "Joe el Indio" Hidalgo
Txema "Rudolph Kohl" Bueno
Rassiter
José Manuel Montero
Miguel "Dentallada"
Dionisio Martínez Ocaña
Herbón
Iván "Aullido ardiente de Selene" Blázquez
Aitor Villadóniga
Coren "Ojos de Fuego", Pedro César Díez Ramón
Aiondawn
"Thodmor Dinkai" Mario Pinós Quejido
Clan Sauri Archilla
Nix
Elisa Rasga la Verdad
Warryn "Garras en la Tierra"
Noche Silenciosa
Francisco Javier Estrada Martínez
Dianchent
Santiago Umbra "Caipora", Caminantes Silenciosos
Caern del Desafío
Miguel Angel Villén
Tussitalah Wendigo
Fernando Hernández Cardeñosa "Necrocom"
Las marujas del 5º
José Antonio Melgar
Eaven D.R Redondo
Gaspar Braña Lavandeira

Adren

Aoren
Reina Roja
JL Solano
Adrián Río Moure
Juan Luís Pérez Girón
Rodrigo y Desirée
Hyems Vineyard
Romano Piccio-Marchetti Prado
Javier Dorta González
Marchettus
Sociedad Protectora de Dragones
Víctor Alfonso Juárez Villares
Kurgan Camada de Fenris
Daniel Alonso Ramirez
Alberto Marcos Fernández "Noctis", Camada de Fenris
Perrorrata de Borgoña de la manada Sombras de Selene
Sarulio
Fernando Souto Redondo
Roger, Agente Operativo Pentex
David García Fernández
Toxo
Jorge Soto Fernández
Jose Luis Esteban Hernandez
Maynus
Nicolas Keudell, Hijos de Gaia
Raúl Juanas
Caminante Ebrio, Fianna
Sergio Calero Chicano, Fianna
Reinard "Ojo de la Tormenta"
Arturo Paredes Martínez
Francisco Javier Tébar Rodríguez
Castor "Reflejo Feérico", Ragabash, Fianna
James Arkon
Boris "Filo en las Sombras" Tomicic, Fianna
Saskja Tribu "Plumas Negras"
Alfonso Hernández
Miguel Borau Almagro, Señores de la Sombra
David G Suarez "P.T.A.z"
Vicente Francisco González Albuixech
Carlos San Emeterio
Borja Contreras
Javier Ancizu Vergara
Jorge Poderoso

Fostern

Francisco José Santamaría Ramos, Uktena
Roberto Lorite Navarro, Fianna
David Gracia
Karoa, Furias Negras
Hija de los Espinos, Espejo de Artemisa, Furias Negras
MoN
Mol
Elenis y Cumhail
Íñigo Santa
Ashkran
Kamui y Moty
Fran Álvarez
Kailen
José Francisco Riera Díaz
Adrián Pertíñez
Urien
Shaka Virgin
Úszó vízesések, Señores de la Sombra
Kieran Mitsukai, Contemplaestrellas
Uriel "Canto de Libertad" Fianna
Ibris, Caminantes Silenciosos
Luis E. Álvarez, Colmillos Plateados
Trueno Nocturno, Caminantes Silenciosos
J. M. "Lobo" Lorenzo
Mario Delfa, Moradores del Cristal
Eduardo "Tsuruchy", Moradores del Cristal
Deathseeker Woho, Fianna
Enki, Caminantes Silenciosos
Mígueh
Mario Sick Vicius, Roehuesos
JoMaHyM
Manuel Domínguez
Lehane Caminalluvias
Galder Rubio Jorge
Correo Corporativo, Moradores del Cristal
Miguel Ángel Arroyo Díaz
Daniel "Mot" Rincón
Marcelo Karantu Fortin, Moradores del Cristal
Carlos, Moradores del Cristal
Mario Calderon Benedi
Richaldo de Godoy
Pablo Montes Maya
Borja
Mestakary
Manuel de los Reyes
Thorbjorn Christoffersen, Camada de Fenris
Alberto López Fresneda
Beatriz "Darastrix" Piñana, Fianna

Nikolay Hickman, Moradores del Cristal
Traso de Sagasta y Aldana
Jorge J. Rodríguez Manzano
F. Javier Barroso Reja
Focusdarko
Varghar Fenrirhammer
César "Cuervo Austral" Jara Encina
Yecu Kuyen
Ozcram Navegante del Silicio, Moradores del Cristal
Garra Sangrienta
Durcaen Shajad
Antonio Polo
Emilio del Club Amigos del Fuet
Alejandro Alonso
Borja Ilundain
Tecén D. Ramos Armas
Salva Campoy
Laura Rojas Torres
Sendero Errante de Tirada Oculta, Caminantes Silenciosos
Black Condor
Jaime del Club de Amigos del Fuet
Lope Olmeda Sánchez
Vicenzo Putti "Tinoco"
Alfonso Ferreiro Pazos
David Feja, Fianna
Lynx Reviewer
Jesús MGP "LoboBlanco"
Angus "Aullido Feroz", Fianna
José María Laorden Jacobo, Garras Rojas
Carlos BC
Manu Gómez
kuroko29
David Sánchez
Goicu
Fu Cardona
José Carlos Boira "Aury", Uktena
Alexander "Lex-Talionis" Vanderhoffen de los Colmillos Plateados
Héctor Silva, Hijos de Gaia
Malgnis Garra'ierr, Ahroun, Camada de Fenris
Benito Luna Juliana
Atarratz Palacio
Ignaci Quesada Ribes, Roehuesos
Violator Destroza al Wyrm
Marcos Vigila-la-Sombra, Ragabash, Fianna
Emilio J. Luque, Moradores de Cristal
Héctor "Garra de Cristal"
Marduke Cheka
Bencomo, Camada de Fenris
Andreu Gálvez
Saul Domenech, Caminantes Silenciosos
Jayth The Reaper
Wulfgar, Camada de Fenris
Nicolas Lincopi B, Danzantes de la Espiral Negra
Иван, Ronin
Jesús Miguel Quesada "Korhill"
Rigor Mortis Galdakao
Alex Pérez
Nelion Solomon Erin McFlanagan, Fianna
Ylech
Fran Bejarano
Groo el Errante
Colmillo Runico, Colmillos Plateados
José Ballesta
菫静, Caminantes Silenciosos
Daniel Villasante Plágaro
Fidel awii Noriega
GreyWolf
Lluís Dueñas Farràs
Fernando De la Guardia Rodríguez
Liz Danzaestrellas
Dani Guzmán
Nathan Crow, Camada de Fenris
kjart, Uktena
Oliverio
Ryan Vallon, Fianna
Jorge Domingo "El que camina con fuego"
Hachas
Alejandro Morán
Taser
Sergio del Carpio "Viento Escarlata", Philodox, Camada de Fenris
Luna de Sangre, Ahroun, Anciana de las Furias Negras, Líder del Clan del Valle Sagrado - (Lunus Flambeau)
Omar Zevallos, Philodox, Moradores de Cristal
Francis Lupercal, Philodox, Colmillos Plateados
Henry Bloodeater, Ahroun, Camada de Fenris
Alonso Cosp Rivera "Gluttony"
Esteban "Psycho" Arenas
Víctor Jiménez Merino
Fon, Wendigo
Dr. D.R. Hastings
Ainvar na Bóinne
Feagul
Fenar Strakeln, Garras Rojas
Nurgtrad
Jasmin "MariSky", Caminantes Silenciosos
Thorgal, Fianna
David Álvarez Álvarez
William R. Uljee
xMeNux, Moradores del cristal
Oriol Oliveras Núñez, Camada de Fenris
Manu "Lobo Peludo"
Víctor, Garras Rojas
David Corrales Fernández
Juanan Pujals
Caminante de Plata, Colmillos Plateados
Parnassus, Garras Rojas
Carlos Lamana, Moradores del Cristal
Enalass Satir
Pedro Alejandro González López
Polaris
Jesús Vidal
Sergio Sánchez López
Montxo Durán "Cazador Incansable"
Héctor Casaoliva López
Urruela
Lascivia
Aday Rodríguez "Kalagar"
Arthur Dreese
Alex Lopez Gierecke "Burrisol"
Rule, Moradores del Cristal
Lorenzo "¿Que?"Baños
Oron Mornen
Txus López Gómez
Israel Tejedor Anselmo
Agustín Galbarro González
Antonio Cernach, Fianna
Stefan-Canta-a-la-Muerte, Fianna
Rubén Uterga "Ruterga"
Aarón Jorel Ayala Núñez
Diente Trueno, Garras Rojas
Allen, Lobo Errante, Ahroun Fianna
Pam, Sombra de Lobo, Ragabash de la Camada de Fenris
Andrés "Depra" Vega
Oscar Estévez Soler
Federico Vázquez Gómez
José Leopoldo Hdez. Simón
Mikfard
Francisco Ramiro Cerrudo
Mhorkyen
Jordi Rabionet
Borja Orive
Reimon, Danzantes de la Espiral Negra
Victor Aukvic, Hijos de Gaia
Armihaul
Abel Amigo Benavent
Zero "Garras-Del-Trueno"
"Gaueko" David Arrarás, Camada de Fenris
Miguel López del Pueyo
Anatoli Zakhaev, tormenta del Kaos
Xemi
Jorge Catoira Calvete
Atenea "La que ve sin ojos"
Francisco José Zamora Ballester
Rowan O'Conner, Fianna
Diego Eraso Escalona
Aurora García Moreno
Alberto Ruiz
Verdad de las runas (Esencia de Umbra), Furias Negras
César González Calle
Josep Oriol Maynadé Berga
Verdugo de la Letanía
Suazo
Ellik
Contempla el Vacío, Hijos de Gaia
Luis Escudero
Bartolomé Fernández García
Raul Hualquipan, Uktena
Drake "Bosque Oscuro"
Cayetano Herrera Castillo
Dani "Marowen" Diez
Baltab
Cletis Sherman Tout " Con seis balas basta"
Rosa India Herrera
Adrián Francés
Marc Gonzalvo
Xavi Leonhart
Miguel Angel Gil Martínez
Mario Varas Calostro
Pablo Saiz de Quevedo García, Moradores del Cristal
Alejandro Guerrero Cano "Bubu"
Pol Guirao Cervera
Jaume Mora Segura
Wolfnarök
Julio Ramírez
Alan Tapscott
Francisco José Zayas García
Ame Lycan Colmillos Plateados
Guillermo Franco Bueno
Víctor Flores ZaXXoN Alfrohet
Gonzalo Camara Fernandez
Tasio y MariCarmen
Tyranus Luden
Aldo "Kuako" Montoya Reynaga, Camada de Fenris
Jokin R. González
Julio Rosales Márquez
Neria y Darkos
Karlos Álvarez
Víctor Rodríguez "Rocko"
Rheist el Rojo
Javier Alejandre
Tony Ortiz
Susurros-de-Selene, Ragabash, Contemplaestrellas
Sangre-al-atardecer, Ahroun, Camada de Fenris
Eduard García Plaza
Lordshingo
Edu Stark
Los Cogios
Alejandro Yepes Hernandez
Juan Antonio Coto Adorna
Gorka Justo
Jonás Nigthingale "Voz-del-Abuelo"
Amairgen
Apila-Craneos-A-Los-Pies-De-Gaia
Lobo
Juan Barthe
Jorge Etchegoyen

Adolfo Secades
Pierre Reno
Morkai
Atenea "Ataque del sol"
Ghasnakar
MorMores
Carlos Rams
Habla con la Sombra
Danzante Lujuriosa entre Luna y Estrellas
Daga de Gaia
Pol Junyent
Lionel Alberto Torralba
Angel Imperial
Iván "Silensviator" Ramos, Caminantes Silenciosos
Eón, Hijos de Gaia
Diodoro Alegre Santamaría
Javier Villanueva Rojo
Raquel De Álvaro González
Jorge Alba
Alejandro Yepes Hernandez
Juan Antonio Coto Adorna
Agustí Palà Planells.
Jorge Gallego "Hermano de Reyes"
khondar
Charly Sangra Sólo Vodzka
Antonio Moreno Gómez
David Pipala
Erik "Colmillo de Fenris"
José Ramón Agudo López "El Asesino de Reyes"
Don Álvaro de Espinoza, Ahroun, Contemplaestrellas
Taramona
Alberto Dimitris
Andrei Sevchenko
Greywind, Lupus Galiard, Caminantes Silenciosos
Jesús Mesado
JC Sierra
Pichot, camada de Fenris
Pedro Francisco Méndez Guerra, Garras Rojas
Nicolás Samarían
Jesús Sánchez-Grande Izquierdo "Shinemaru", Garras Rojas
Francisco Mesa González
Alberto "Malbert" González
Paco
Xana
Don Vito
Enric "Richard" Pujades
Gaspar "Kenneth" Pellicer
MA "Jeremy" Garcias
Manuel "Shaggy" Torreiro
Aitor "Jeremiah" Poza
Martí "Shaka-Biko" Prats
Daniel Taratiel Álvarez
Javier González Hernandez
Javier Vicario de Campos
Carlos Espinosa Hernández "Bulmorg"
Aitor Luna
David Alonso Fuente
Omagua, Ragabash, Hijos de Gaia
Hache-hi wattan, Ahroun, Wendigo
River sandman, Uktena galliard.
Dagonel "Caminante de la Ventisca", Colmillos Plateados
Galael "Ladrón de Plata"
Pies que no tocan el suelo
Carlos García "Phlegm"
Diego María Heras
Gevaudan
Lonake Contemplador-del-Padre
Exarion
Skarab
José Juan Gázquez
Dr. Anthony Theaker
Alejandro de Lara

Cliath

Mateo "Honra a los muertos" (Enkil), Contemplaestrellas • Pau Ferrón Gallegos • Mariela González, Caminantes Silenciosos • Daniel Hernández Garrido • Wojewoda, Fianna • Pablo Manjón Espejo • Serkaz Oscar • Blackdere • José Manuel Guirado, Roehuesos • Roberto Martín Rodríguez, Caminantes Silenciosos • Habla con el Pasado, Fianna • Nyrreah • jubrapamal • David, Contemplaestrellas • "Camina con Viento" David Medina Cuesta, Contemplaestrellas • Henrik Steffans, Camada de Fenris • "Sombra Quitinosa" Samsa, Benjamín Marcelo Bermúdez • Asteraceae Ladrienne "Little Furry Bastard", Irene Villarino, Hijos de Gaia • Iván Portela López • Theurge Yarahi • Alcanor Sama • Daniel Martínez "Danpe" • AR Cazalla • Juancar de la Sombra • SrBarrod • Ylwa • Héctor Ponce Belmonte • Morrigan O'Connor, Fianna • Fernando "Caurel" Díaz García • Francisco J. Cabrero • Turquin • Ravenn_666 • María García Zapatero • J. Andrés López • Zrak • Referne • Groverot • Ángel Javier Gómez Curiel • Jose David Rodríguez Mesa • Fernando Blanco Santiago • Gabriel García-Redondo Gómez • Roman "Keroveros" de Radagash • Elros • Elwood Barry • Jesús "Wërshe" Céspedes • Toni Salamanca • Ignacio-Javier Rebollo Frías • Ing_Vacio • DanteRodriguez • José A. Serrano (Gundreken) • Darío Martinez Ferrera • Román Moreno Urdiales • Juan Manuel Rosa • Erik Nordstrom, Camada de Fenris • David Fluhr • Arturo "Muad'dib" Urbano • Adolfo Hernandez • Arantza Eleinuin • Sr. Rojo • Freiser • Bry McDornan, Fianna • Guillermo Castañera • Jesús de Andrés Bayón • Wolfen Danza-de-Muerte, Contemplaestrellas • Balasar-Camada de Fenris • Hardeck • CAD, Moradores del Cristal • Aullido en la Mañana, Galliard, Fianna • Lemur Sama • Ran, Roehuesos • Pau Bitlloch, Hijos de Gaia • Miranda Sastre Cejuela • Julio Martínez "Albinusdwarf" • Anónimo • Nakels • Enrique Sabariego • Saotome • Jesús Hernández • Div Reyes, Caminantes Silenciosos • Rhasar • Dave de Péndora • Ashim Bashim Albacre "Caminantes Silenciosos" • Santiago Escarpa Martínez • Roberto Matas Pascual • El libertario • Adrián Molina Espín, Camada de Fenris • Akerraren Adarrak • Sûl-Andir "viento_justo", Hijos de Gaia • Punky "nutria_feroz", Roehuesos • Javier Perez-Santamarina • Shiro, Caminantes Silenciosos • Gilead de Brûleterre • Jorge Martínez Hernández • Roy - Linda "Sombra Sutil", Ananasi • Alberto Marcos Fernández "Noctis", Moradores del Cristal • Ángel Franco Martínez • Manuel Mármol • Cristina Cañestro • Eduardo Martínez Herrera • Leandro Garibaldi Ferreiro • Álvaro GL "Shadow Claw" • Roque López • Sergi Cubells i Gallès, Caminantes Silenciosos • Richard Falken • Dani "Chubasco" Mencía • Zarpagrís el paciente • David Cabello Rubio • Luis Zurita Herrera • Marcos Pinna • Vicent Ricardo Carrascosa Charco • Ainhoa Palacios Jodra • Jon "kromletx" Aierbe, Camada de Fenris • Miguel Ángel Barragán • Peregrino Fantasma • Jordhell, Uktena • Rubén Guillermo Quintero "Memo", Tribu Roehuesos • Rafael Bagan, Fianna • SYF • GreenWolf • Señor Anónimo • Garras Inquietas • Keneas Ronardson • Francisco Jesús Carrillo Contreras • Hazzak • Alejandro Terrones García • Ragnur "Colmillo de la Manada" • Humareda • Alfonso Gutiérrez Palacios • Mac na Gaoithe , Fianna • Samuel, Colmillos Plateados • kheldon • Garra Rabiosa • Jv_oscuro • Yeray, Moradores del Cristal • Agonía Silente de la Oscura Noche • Bruma Nocturna "La voz de Uktena" • Jorge Monclús Fernández • Alejo "Lobo-ke-kome-karne" • Alejandro M. Thomas "argonauta" • Alejandro Galeano Solís, Garras Rojas • Akhar • Preptor • Adrian dj • Robert Roig Mestre • Leticia Fernández Sánchez • Andreu Vallejo • Carlos Gutiérrez Gómez • Luis Tovar Saldaña • Yunke • Spark "Destroza-Enemigos", Metis, Fianna • Ricardo Llorca • Penélope Esteve • Doc Hollywood • "Mikandra" Esther Farré • El Guardián • Thanos Malkav, Moradores del Cristal • José Antonio Caravaca • Perezoso • Iván Vellón Allegue • Isaura Etsuko, Furias Negras • Patxi, Clan Ventrue • Marcos G. Hava • Francesc Viñes Solana • Tiby • Saulo "Reflejo en el Agua" San Ginés • Verito Reina-de-mi-Vida, Colmillos Plateados • Juan Antonio Bravo Aranda • Lotario de Voss • Toni Cantero • R. Eguidazu • Miguel Martín Alonso • Albert Paños • Christian Corcoba Oliveira • Reedo "El Caminante" • Julio Antonio Palomo Méndez • Óscar M Dóniz Hernández • Salva Castaño • Javier Mora, Wendigo • José Antonio Tanco, Hijos de Gaia • Místico de Akrat, Contemplaestrellas • Roalk, Camada de Fenris • Miguel Ángel Pedrajas "mipedtor" • Evaristo Paredes • Josep Maria Serres Borràs • Manuel Gómez Urbano • Carver • Ragna • Tatiana A. de Castro Pérez • Abuelo Krieger Germán • Joaquín Molina Fernández, Colmillos Plateados • Krauser, Colmillos Plateados • Manuel Correa "tankeol", Uktena • Juan Ramón Fernández Sobrecueva, Contemplaestrellas • José Oyarce Aravena • Sergio "mumy" • Regnarr • Stormgazer , Señores de la Sombra • Luis Montoya Martín • Borja "Khaine" Salcines • Miguel Santos • Gonzalo Dafonte Garcia "Aikanar" • Amarok Aullido-de-la-Tormenta • Sergio Vicente Santos, Caminantes Silenciosos • Fabián • Dalumon • Herugor • Jairo Ríos Suárez • Akrono • Sergio Luis Dueñas • José Ignacio Santa Olaya • Yeray López • Rafael "Signatus" Garcés • Juan Francisco Samper Caparros • Kaesar "Cabello de Selene" • Miguel García Ríos • Héctor Alcázar Sánchez • Arturo Paredes Martínez • Rafael Verdejo Román • Mijarra • Adrián Herrador, Moradores del Cristal • Damián Martínez Albarral • Axel Alonso • Paul "Messor", Moradores del Cristal • Jack "Hijo de la Venganza" • Associació Lúdica Club Silmaril • Cisma Oscura • Irhún "el que mira a los dos lados", sanador de espíritus, Hijos de Gaia

• José Antonio Suela • Aedelwulf, Camada de Fenris • Borja Quero Chamorro • Karmelo Garcia Gagias • Daniel García Márquez • Alfonso Prieto, Moradores del Cristal • Gonzalo Martínez Thomas • Furia • Pedro "Hejäy" Andino, Garras Rojas • Angus Brown • David Picó • Antarx "Arrancapinos" • Dana Bruja de Cernnunos, Theurge, Fianna • Antoni Garí • Candy Oldcar Guadalupe Canto Mac • Alvaro Corcín "Hellmoon" • Hajime Saito, Camada de Fenris • Darril • Atreylü • Taladhan • Brünner, Señores de la Sombra • Fornís Stormwalker • ZeroNightmare • Miguel SD • Arkrom the Silent • Joaquín "Garra de Tyr" Cariz, Camada de Fenris • "Black Royals" Jonathan Gutiérrez Serna • Daniel Cárdenas • Belial Garra Plateada • Icestorm • Pablo Medarde Santiago • Arikaun "El Errante" • Libre Albedrío • Jorge Ribes Valls • Buscador del Viento • Melissa Mercedes Hayden Salazar, Furias Negras • Risseinne • Sergei de los Hijos de la Rabia • Gustavo A. Zúñiga Videla • Germán A. General Moreno • María "Eyra" Fdez. Ornia • El Wild Bill • Nick "Voz de la Esperanza", soñador Ceilican • Ancalagonbahamut • Jesús Rubio • Orco Rolero • Emilio José Roldán Olivares • Alejandro Fernandez • Azahara Isabel Rodríguez García • Marta de Manzana • Iker Sainz, Colmillos Plateados • ARMS - Asociación de Rol de Molina de Segura (Murcia) • Atrazar • Katsuu, Camada de Fenris • Ximbal • Nayeli, elegida del pegaso • Juan Sangrós • Alejandro Cabeza Acón • Javier Bacarizo • Roach Room • HLV • Marcos Alexander Morningkill • Andrea Peña Alonso • Andrea Merlán • José A. Barrado • Monikiki • Eduardo Fariña • Reverendo Fastjack • Ignacio Casuso • Filat "Lengua de Plata" • Aspenazt • Duncan • Arzobispo Emilio y los Redentores • Sergio Bachiller • Serenity • Carlos Márquez • Marcos Pastor Calvet • GreyKnight • Gunnhild • Mhyeldha • Nanaky XIII • Ethon Taed • Blanca García Barea • Sonia García Barea • Marcos Cabello Planas, Señores de la Sombra • Rompetochas, Wendigo • Aktalakakugajuhu "Brazo Justiciero", Roehuesos • Saul Dominguez "Vau" • Victor Peña "Flecha de artemisa" • Xavier Price "Sombraplateada", Philodox Señores de la Sombra • Tomás Sendarrubias García • Freaky • Brisagrís • Piperan • Óscar Iglesias • Mauflillas • Fernando Coronado • Khrous • José María Navas • Robert Hernández • Gabriel Soriano Navarro • Adolfo de Lara García • BloodStorm • Alita Cómics • Roberto Herrera • SmDreams • Raihne • Bencomo • Henry • Osma • Félix • Pedro Guerreros • Marta "Pathessa Von Myth" • Manu HipsteRPG • José "Selene" Sánchez • Carlos "Scott Walker" Tarrazona • Claudio "Dos-Buitres" Meneses • Gonzalo "Padre Canción" Aeneas • Txema "John Milton" Bueno • Martí "John Castle" Prats • MA "Daniel J. Haller" Garcias • Diego "Julius McNamara" Hidalgo • Antonio Trigo Serrat • Magnus Skoglund, hijo predilecto de la tribu Águila Llameante • Neo Torpor • Jorge Torres • Alex "Susurralviento" Denbrough • Ragna • Vezem de la Vega • Narmo Eressea • Azel Selcross • Rikean • Axa Albert Rodriguez • Wulfy • Menele "Lobo Pálido" • Alca "Paria" • Rafa Cerrato • Rudy Cobo López "Terror en la Red" Morador de Cristal

Parentela

Luna llena de Chiquihafan, Parentela de Enkil • Lekum • Manuel Pardo • Mario Jiménez "El Becario" • Jorge Ares Ortolá • Abaddonx • Ruben Ledo • Jose M. Nieto • Pedro Rafael Martínez Pérez • Sachiel • Dani Hurtado • Kamonohashi • Alfonso de Lózar Escudero • Bloody Darkness • Pablo Valcárcel • Miguel Monroy "Colmillo Carmesí"

Asambleas

7Héroes
Akira Cómics
Alcalá Cómics
Alien Acción
Alita Cómics
Amuleto
Armageddon Cómic
Ateneo Cómics
Atlántica Juegos
Avalon Burgos
Bakunin Shop
Beren y Luthien
Bilbogames
Check! Aribau
Cinco Reinos
Comic Stores
Cómics y Mazmorras
Crash Comics
Crisis Leganés Cómics
Dagobah Comics
Dcomic
Dracotienda
Dual Games
Dungeon Marvels
Edición Limitada
El Árbol Blanco
El Inventario
El Octavo Pasajero
FrikiON
Frikitorium
Generación X
Gigamesh
GoblinTrader
Gotham Cómics
Guild Dreams
Hangar Rebelde
Hobbyton Cabanillas
Hokuto Cómics
HomoLudicus Valencia
Indiana Cómics
Jariego's Collections
Juégame Store
Juegos de la Mesa Redonda
Kimagure
La Comarca Games
La Orda
La Orden del Dragón
La Tienda Interminable
Librería Moebius
Librería Joker
Ludus in Tabula
The Magic Hammer
Mathom
Metrópolis Cómics
Metrópolis
Minas de Moria
Mirmidonia
Némesis Santander
Orión Cómics
Pegasus
Player Vs. Player
Rincón del Friki
Sensei Cómics
Spoiler Cómics
Taj Mahal Cómics
Tesoros de la Marca
Tierra Media
Via Lúdica

Índice General

A

B

C

D

G

H

I

J

K

L

T

U

V

W

Y

Z

Todos los Dones, por orden alfabético

Índice de Ritos

Menores

Nivel Uno

Nivel Dos

Nivel Tres

Nivel Cuatro

Nivel Cinco

Índice de Fetiches

Amuletos

EDICIÓN 20º ANIVERSARIO

HOMBRE LOBO
EL APOCALIPSIS®

Nombre: Raza: Nombre Manada:

Jugador: Auspicio: Tótem Manada:

Crónica: Tribu: Concepto:

Atributos

Físicos		Sociales		Mentales	
Fuerza ____	●OOOO	Carisma ____	●OOOO	Percepción ____	●OOOO
Destreza ____	●OOOO	Manipulación ____	●OOOO	Inteligencia ____	●OOOO
Resistencia ____	●OOOO	Apariencia ____	●OOOO	Astucia ____	●OOOO

Habilidades

Talentos		Técnicas		Conocimientos	
Alerta ____	OOOOO	Armas de Fuego ____	OOOOO	Academicismo ____	OOOOO
Atletismo ____	OOOOO	Artesanía ____	OOOOO	Ciencias ____	OOOOO
Callejeo ____	OOOOO	Conducir ____	OOOOO	Enigmas ____	OOOOO
Empatía ____	OOOOO	Etiqueta ____	OOOOO	Informática ____	OOOOO
Expresión ____	OOOOO	Interpretación ____	OOOOO	Investigación ____	OOOOO
Impulso Primario ____	OOOOO	Latrocinio ____	OOOOO	Leyes ____	OOOOO
Intimidación ____	OOOOO	Pelea con Armas ____	OOOOO	Medicina ____	OOOOO
Liderazgo ____	OOOOO	Sigilo ____	OOOOO	Ocultismo ____	OOOOO
Pelea ____	OOOOO	Supervivencia ____	OOOOO	Rituales ____	OOOOO
Subterfugio ____	OOOOO	Trato con Animales ____	OOOOO	Tecnología ____	OOOOO
____	OOOOO	____	OOOOO	____	OOOOO

Ventajas

Trasfondos		Dones	Dones
____	OOOOO	____	____
____	OOOOO	____	____
____	OOOOO	____	____
____	OOOOO	____	____
____	OOOOO	____	____

Renombre

Gloria

O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honor

O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Sabiduría

O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Rabia

O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Gnosis

O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Salud

Magullado		□
Lastimado	–1	□
Lesionado	–1	□
Herido	–2	□
Malherido	–2	□
Tullido	–5	□
Incapacitado		□

Rango

Fuerza de Voluntad

O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Experiencia



Homínido	Glabro	Crinos	Hispo	Lupus
Sin Cambios	Fuerza(+2)_______	Fuerza(+4)_______	Fuerza(+3)_______	Fuerza(+1)_______
	Resistencia(+2)___	Destreza(+1)_____	Destreza(+2)_____	Destreza(+2)_____
	Apariencia(–1)____	Resistencia(+3)___	Resistencia(+3)___	Resistencia(+2)___
	Manipulación(– 2)__	Manipulación(– 3)__	Manipulación(– 3)__	Manipulación(– 3)__
		Apariencia 0	+1 Al daño por mordisco	–2 A la Dificultad de Percepción
Dificultad:**6**	Dificultad:**7**	Dificultad:**6**	Dificultad:**7**	Dificultad:**6**
		PROVOCA DELIRIO EN HUMANOS		

Otros Rasgos

_______________OOOOO
_______________OOOOO
_______________OOOOO
_______________OOOOO
_______________OOOOO
_______________OOOOO
_______________OOOOO
_______________OOOOO
_______________OOOOO
_______________OOOOO
_______________OOOOO
_______________OOOOO
_______________OOOOO
_______________OOOOO

*Cicatrices de batalla:*_______________

*Deformidades Metis:*_______________

Fetiches

*Objeto:*_______________ *Nivel:*____ *Gnosis:*____
*Poder:*_______________
*Objeto:*_______________ *Nivel:*____ *Gnosis:*____
*Poder:*_______________
*Objeto:*_______________ *Nivel:*____ *Gnosis:*____
*Poder:*_______________
*Objeto:*_______________ *Nivel:*____ *Gnosis:*____
*Poder:*_______________
*Objeto:*_______________ *Nivel:*____ *Gnosis:*____
*Poder:*_______________
*Objeto:*_______________ *Nivel:*____ *Gnosis:*____
*Poder:*_______________

Ritos

Combate

Arma / Ataque	*Tirada*	*Dif.*	*Daño*	*Alcance*	*Cadencia*	*Cargador*

Tabla de pelea

Maniobra	Tirada	Dif.	Daño
Mordisco	Des + Pelea	5	Fuerza + 1/A
Golpe corporal	Des + Pelea	7	Especial/B
Garras	Des + Pelea	6	Fuerza + 2/A
Agarrar	Des + Pelea	6	Fuerza/B
Patada	Des + Pelea	7	Fuerza + 1/B
Puñetazo	Des + Pelea	6	Fuerza/B

A=Daño agravado C=Daño contundente

*Armadura:*_______________



Éstos son los días finales;
los signos son claros:
hasta nuestros cachorros lo saben,
ésta es la edad del Apocalipsis

Los humanos han Corrompido la Tierra
Destruido los Árboles
Masacrado a las Bestias
Asfixiado el Aire
Envenenado el Suelo
Cegado las aguas
Desatado el Fuego Eterno.

Ahora, el Wyrm se alza
Para Eclipsar a la Luna,
devorando todo a su alcance,
Cazando a los cazadores.

No hay jardín al que podamos huir.
No hay lugar donde esconderse.
El fin está próximo.
¿Cuándo usarás tu Rabia?

ONYX PATH PUBLISHING
BIBLIOTECA OSCURA
Nosolorol
www.worldofdarkness.com
www.bibliotecaoscura.com
www.nosolorol.com